NINTENDO GAMECUBE ◆ GAME BOY ADVANCE

08/02 Ausgabe 63 € 3,30
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75;
Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N-ZONE

DAS MEISTGEKAUFTE NINTENDO-MAGAZIN

DER PERFEKTE EINKAUFSFÜHRER
ÜBER 100 SPIELE AUF EINEN BLICK
Alle GameCube-Spiele bewertet, Termine u. v. m.

GAMECUBE
DAS BESTE ZUBEHÖR
VERGLEICHSTEST: Memory Cards, Controller, Kabel und mehr ...

IT' SE MEEE, MARIO!
SUPER MARIO SUNSHINE
VORABTEST: Alles über Marios erstes Abenteuer auf dem GameCube inklusive großem Rückblick

BESSER ALS RESIDENT EVIL?
ETERNAL DARKNESS
IMPORT-TEST: Das erste Echtzeit-Horror-Game für den GameCube auf vier Seiten enthüllt!

DER SPIELENACHSCHUB ROLLT AN
19 SPIELE IM TEST!
GameCube: Wrestlemania X8, SSX Tricky, ZooCube u. a.
GBA: Breath of Fire 2, V-Rally 3, Castlevania u. v. a.

08
4194373903306

EDITORIAL

Lass die Sonne in dein Herz:
SUPER MARIO SUNSHINE
für den GameCube im Vorabtest!

NINTENDO ERHÖRT DIE FANS!

„Keine Nintendo-Konsole ohne *Mario*-Spiel zum Start!" An dieses ungeschriebene Gesetz hielt sich Nintendo bei den Hardware-Launches von NES, Game Boy, Super Nintendo, Virtual Boy, Game Boy Color, Nintendo 64 und sogar Game Boy Advance. Nur beim GameCube suchte man in den Regalen vergeblich nach einem Spiel mit Nintendos Vorzeigehelden. Woran lag es? War für das gelungene, aber leider zu kurze Geisterjäger-Spiel *Luigi's Mansion* eigentlich Mario als Hauptdarsteller vorgesehen, doch die Qualität womöglich nicht gut genug? Oder ist es für ein *Mario*-Spiel einfach eine Grundvoraussetzung, dass man mit dem Hauptdarsteller durch die Gegend hüpfen und laufen kann, womit *Luigi's Mansion* ausscheidet? Wir denken, dass eine Kombination beider Faktoren eine Rolle spielt. Zum einen entspricht *Luigi's Mansion* in Sachen Spieldesign nicht dem, was man wohl von einem *Mario*-Spiel erwartet, zum anderen ist das Spiel nach Auffassung von Mastermind Shigeru Miyamoto offenbar nicht so herausragend, wie es sich für ein *Mario*-Game gebührt. Vielleicht lag es schlicht und ergreifend nur daran, dass der *Mario*-Titel nicht rechtzeitig zum Launch fertig wurde? Wie auch immer, wir widmen uns in dieser Ausgabe ausführlich *Super Mario Sunshine*, das bereits im Juli in Japan erscheint und im Oktober auch hierzulande für Furore sorgen soll. Die Mario-losen Zeiten auf einer Nintendo-Konsole gehören damit der Vergangenheit an.

EIN MUSS FÜR GAMECUBE-FANS!

Welche Memory Cards taugen was? Welche Kabel benötige ich? Mit welchem Controller habe ich die Steuerung wirklich im Griff? Diese Fragen stellen sich wohl die meisten GameCube-Fans. In dieser Ausgabe liefern wir den lang ersehnten Marktüberblick, der kaum Fragen offen lassen dürfte. Wir prüften das erhältliche Zubehör auf Herz und Nieren und stießen dabei auf so manche Überraschung: Teuer bedeutet nicht gleich gut, billig heißt noch lange nicht schlecht. Viel Spaß beim Lesen!

Euer Hans Ippisch
REDAKTIONSDIREKTOR

Während Werner Spachmüller seinen dreijährigen Erziehungsurlaub antrat und Ahmet Iscitürk sich fortan als PC-ACTION-Redakteur mit Installationen und Patches rumschlägt, bereichern mit Yves Nawroth und Henry Ernst zwei willkommene Neuzugänge unser Team.

Von links nach rechts, von oben nach unten:
Hans Ippisch (Redaktion)
Jens Quentin (Redaktion)
Fabian Sluga (Redaktion)
Henry Ernst (Redaktion)
Christian Harnoth (Layout)
Jean-Reiner Jung (Redaktion)
Lars Kromat (Layout)
Alexandra Böhm (Layout)

Nicht im Bild:
Yves Nawroth (Redaktionsassistenz)

INHALT 08/2002

NEWS

6 Allgemeine News
62 Import-News

REPORTAGE

10 Das beste GameCube-Zubehör

RUBRIKEN

38 Charts
74 Hardware & Zubehör
96 Impressum
96 Inserentenverzeichnis
80 Kleinanzeigen
76 Leserbriefe
97 Neulich in der Redaktion
32 Spielelexikon
98 Vorschau
95 Zeugnis

SPIELEREGISTER

Bomberman Generations 71
Breath of Fire II 54
Captain Tsubasa: Golden Generation Challenge 62
Castlevania: Harmony of Dissonance 72
Dave Mirra BMX XXX 25
Der Anschlag 22
Disneys Donald Duck: Phantomias 6
Disney's Lilo & Stitch 59
Disneys Peter Pan Neue Abenteuer in Nimmerland 61
Disney's Treasure Planet 8
Dragon's Lair 3D 27
Eternal Darkness 64
F1 2002 17
F-14 Tomcat 83
Freekstyle 7
Golden Sun: Lost Ages 30
GT Advance 2: Rally Racing 83
Jeremy McGrath Supercross World 85
Kelly Slater's Pro Surfer 9
Lara Croft Tomb Raider: The Prophecy 7
Legends of Wrestling 82
Lost Kingdoms 46
Medal of Honor Frontline 18
Mortal Kombat: Deadly Alliance 26
Muppet Pinball Mayhem 60
Phantasy Star Online Episode 1 & 2 20
Pinball Challenge Deluxe 60
Pro Rally 2002 8
RedCard 50
Rocky 9
Sonic Adventure 1 63
Speedball 2 Brutal Deluxe 57
Spider-Man: The Movie 86
Spy Hunter 48
SSX Tricky 40
Star Wars Episode II: Angriff der Klonkrieger 85
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast 24
Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader 84
Star X 61
Super Mario Sunshine 14
Tom & Jerry: Der magische Ring 84
Virtua Striker 3 ver. 2002 52
V-Rally 3 56
WWE Wrestlemania X8 68
Yoshi's Island: Super Mario Advance 3 28
ZooCube 52, 58

REPORTAGE 10

DAS BESTE ZUBEHÖR FÜR DEN GAMECUBE

Welche Memory Card brauche ich? Welches Kabel eignet sich am besten für meinen Fernseher? Brauche ich ein Lenkrad? Lohnt sich ein TFT-Display? Welcher Controller ist empfehlenswert? In unserer Reportage stellen wir euch die Peripheriegeräte für den GameCube vor.

ANGESPIELT 18

MEDAL OF HONOR FRONTLINE

Ein weiterer Beweis, dass der GameCube nicht nur für eine jüngere Zielgruppe interessante Titel bereithält. Bei diesem hammerharten Action-Spektakel von Electronic Arts könnt ihr die Schrecken des Zweiten Weltkriegs hautnah miterleben. Wir haben uns für euch in die Schlacht gestürzt.

ANGESPIELT

14 SUPER MARIO SUNSHINE

Je mehr über den Titel bekannt wird, desto höher steigt er in eurer Gunst. Auch wir können uns der Faszination von Marios erstem GC-Auftritt nicht entziehen. Auf drei Seiten präsentieren wir neben neuen Bildern natürlich auch neue Infos.

TEST

40 SSX TRICKY

It's tricky! Wenn dieser Satz, unterlegt von einem krassen Sound, aus den TV-Lautsprechern dröhnt, dann ist Snowboarden angesagt. Kann die GC-Version mit den exzellenten Versionen für die PlayStation 2 und die Xbox mithalten? Wir verraten es euch im Rahmen eines 4-Seiten-Tests.

TEST

64 ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUIEM

Dem Psychothriller von Silicon Knights haben viele entgegengefiebert. Auch die N-ZONE-Redaktion. Ob uns die US-Version in den Wahnsinn getrieben hat oder ob das Spiel selbst der helle Wahnsinn ist, erfahrt ihr in unserem Import-Test.

N-ZONE INHALT

ANGESPIELT

GAMECUBE

25 **Dave Mirra BMX XXX**
Kesse Bienen auf dem BMX-Rad

22 **Der Anschlag**
Taktischer Shooter von Ubi Soft

27 **Dragon's Lair 3D**
Dirk in 3D!

17 **F1 2002**
Einmal wie Schumi rasen

18 **Medal of Honor Frontline**
Nichts für Zartbesaitete!

26 **Mortal Kombat: Deadly Alliance**
Test your might!

20 **Phantasy Star Online: Episode 1 & 2**
Online zum Megaseller?

14 **Super Mario Sunshine**
Mario dreht richtig auf!

24 **Star Wars Jedi Knight II**
Auch auf dem GameCube spitze?

GAME BOY ADVANCE

30 **Golden Sun: Lost Ages**
So gut wie der Vorgänger?

28 **Yoshi's Island: Super Mario Advance 3**
Ein weiterer Nintendo-Klassiker

TEST

GAMECUBE

71 **Bomberman Generations**
64 **Eternal Darkness**
46 **Lost Kingdoms**
50 **RedCard**
48 **Spy Hunter**
40 **SSX Tricky**
52 **Virtua Striker 3 ver. 2002**
68 **WWE Wrestlemania X8**
52 **ZooCube**

GAME BOY ADVANCE

54 **Breath of Fire II**
72 **Castlevania: Harmony of Dissonance**
59 **Disney's Lilo & Stitch**
61 **Disneys Peter Pan**
60 **Muppet Pinball Mayhem**
60 **Pinball Challenge Deluxe**
57 **Speedball 2 Brutal Deluxe**
61 **Star X**
56 **V-Rally 3**
58 **ZooCube**

KOMPLETTLÖSUNG

86 **Spider-Man: The Movie**

CHEATS & CODES

GAMECUBE

85 **J. McGrath Supercross World**
82 **Legends of Wrestling**
84 **Star Wars Rogue Squadron II**

GAME BOY ADVANCE

83 **F-14 Tomcat**
83 **GT Advance 2: Rally Racing**
85 **Star Wars Episode II**
84 **Tom & Jerry: Der magische Ring**

NEWS

TOPS

1. ETERNAL DARKNESS
Dieses Spiel zerrt an den Nerven!

2. CASTLEVANIA: HARMONY OF DISSONANCE
Ein weiteres Highlight der Blutsauger-Saga

3. SPASS BEISEITE, ERNST KOMMT
Ex-*PSG*-Mitglied Henry Ernst verstärkt die N-ZONE.

4. ES WERDE LICHT
Afterburner sorgt für gute Lichtverhältnisse auf dem GBA.

5. VÖLLIG LOSGELÖST
Der Wavebird-Controller verschafft Bewegungsfreiheit.

FLOPS

1. STAR X
Lylat Wars für Autoscooter-Zurückschieber

2. HITZESTAU
Die heißen Juni-Tage machen das Büro zur Sauna.

3. BRASILIEN BESSER
Deutschland verpasst den vierten Weltmeistertitel.

4. AHMET ADE
Ahmet Iscitürk verlässt die N-ZONE-Crew.

5. KONVERTIERUNG FÜR KASSENPATIENTEN
Die GC-Umsetzung von *SSX Tricky* könnte besser sein.

Disney's Donald Duck Phantomias

JUMP & RUN | **Ein Held made in Italy**

Jeder Superheld hat ein mehr oder weniger bekanntes Alter Ego. Batman ist im wahren Leben der Millionär Bruce Wayne, während Spider-Man als Student Peter Parker seinen Alltag verlebt. Der in Italien kreierte Charakter Phantomias ist ohne Maskierung besser bekannt als Donald Duck. Bisher bekämpfte der maskierte Enterich nur in den Comic-Büchern Bösewichter. Nun lehrt er die bösen Buben auch auf dem GameCube das Fürchten. Als Evronianer die Menschheit versklaven wollen, streift sich Donald sein Kostüm über, um als Phantomias die Erde zu retten. Dabei kämpft sich der furchtlose Erpel durch 13 Levels, die auf vier Science-Fiction-Welten verteilt sind. Von einer Unterwasserbasis bis hin zum Mutterschiff der Evronianer springt und ballert sich der Held. Besonders der X-Transformer leistet Phantomias bei der Bekämpfung der außerirdischen Brut gute Dienste. Liebevoll gezeichnete Charaktere aus den Disney-Comics und der zurzeit voll im Trend liegende Cel-Shading-Look bereiten Fans ein Abenteuer im Stile eines Cartoons. **(jq)**

Hersteller: Ubi Soft
Internet: www.ubisoft.de
Termin: 14. November

METAL GEAR? Zu blöd! Die Evronianer haben den schleichenden Erpel ertappt.

GEFAHR? Der Korridor könnte einige unangenehme Überraschungen bereithalten.

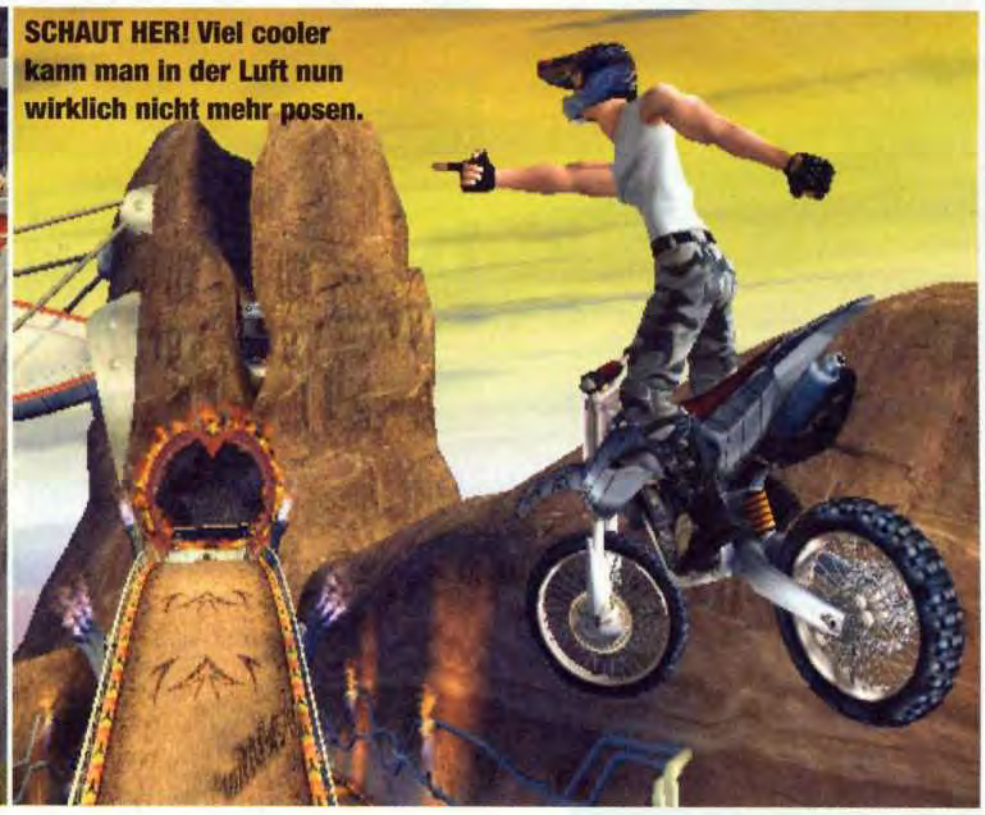
Freekstyle

RENNSPIEL **Motocross ohne Grenzen**

Statt um lächerliche Bestzeiten oder um den ersten Platz geht es beim abgefahrenen *Freekstyle* von Electronic Arts vor allem darum, den Kontrahenten auf der Piste mit waghalsigen Tricks und spektakulären Manövern den Schneid abzukaufen. Acht Szenegrößen wie Mad Mike Jones, Mike Metzger oder Brian Deegan zeigen Tricks wie den Kiss of Death oder den Cordova. Sechs abgefahrene Rennstrecken mit vielversprechenden Titeln wie Monumental Motoplex oder Rocket Garden stellen die Biker vor immer verrücktere Herausforderungen. Wer sich traut, nimmt versteckte Alternativrouten oder haarsträubende Abkürzungen, um die Konkurrenz alt aussehen zu lassen. Mit gekonnten Kombinationen kann man überdies die Turbo-Anzeige aufladen, um dann rasend schnell die Rampen zu nehmen. Neben dem Einzelrennen oder einer Rennsaison sorgt der geteilte Bildschirm beim Zweispielermodus für Laune. Ein cooler Soundtrack soll die überzogene Raserei abrunden. **(jq)**

Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.electronicarts.de
Termin: 6. September

WOW! Bei solchen Manövern geraten die Fans am Pistenrand in Verzückung.



SCHAUT HER! Viel cooler kann man in der Luft nun wirklich nicht mehr posen.

Lara Croft Tomb Raider: The Prophecy

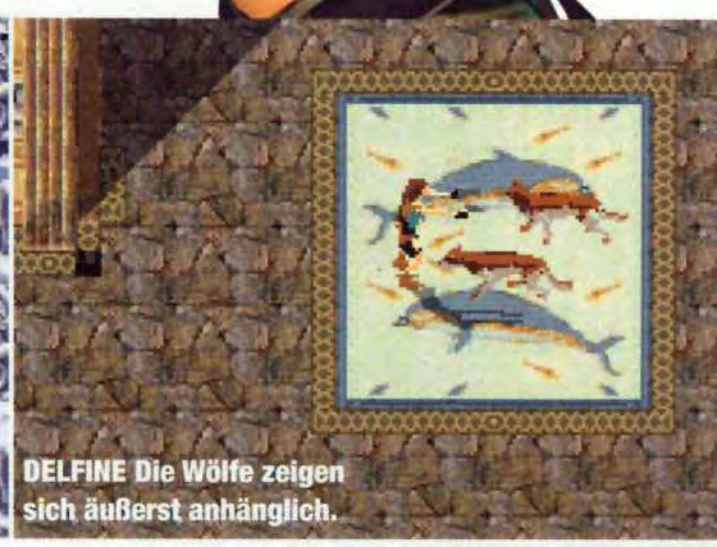
ACTION-ADVENTURE **Wie wird sich Lara wohl auf dem GBA schlagen?**

Nachdem inzwischen die Tränen getrocknet sein dürften, welche bei der Nachricht über die GameCube-Abstinenz von Lara Croft geflossen sind, gibt es nun wieder gute Neuigkeiten. Zumindest den Game Boy Advance wird die wohlgeformteste Action-Heldin der Videospielegeschichte beehren. Über die Hintergrundgeschichte zu Laras Ausflug auf den GBA ist bislang leider noch nichts bekannt. Auf jeden Fall wird es wieder die gute, alte *Tomb Raider*-Kost geben. Sprich: Es darf einmal mehr munter geklettert, gesprungen, geschossen und gerätselt werden. In diesem Abenteuer verschlägt es die hübsche Forscherin unter anderem in eine unwirtliche Eiswüste mit wilden Wölfen oder einen mystischen Tempel, in dem unheimliche Kreaturen auf die schöne Lara lauern. Wenn sie nicht mit einem beherzten Sprint oder einem Sprung ausweichen kann, werden die Feinde in bewährter Manier mit den beiden Pistolen aufs Korn genommen. Sobald es weitere Informationen zu *Lara Croft Tomb Raider: The Prophecy* gibt, werden wir euch diese im Rahmen eines Angespielt-Berichtes natürlich präsentieren. **(jq)**

Hersteller: Ubi Soft
Internet: www.ubisoft.de
Termin: 28. November

HALLE Hier warten etliche Rätsel auf Lara Croft.

EINGANG Ob der mysteriöse Tempel wirklich Schutz bietet?



DELFINE Die Wölfe zeigen sich äußerst anhänglich.

NEWS

IDYLLE Für die Schönheiten der Natur haben die Raser keinen Blick.

SPITZKEHRE Euer Copilot warnt euch vor gefährlichen Streckenabschnitten wie diesem.

Pro Rally 2002

RENNSPIEL Rasen, bis der Arzt kommt

Demnächst schickt auch Ubi Soft kraftvolle Boliden an den Start, um in unwegsamem Gelände Bestzeiten einzufahren. Bei den gebotenen Spielmodi kommen sowohl echte Rallye-Fans als auch Gelegenheitsraser voll auf ihre Kosten. Um sich mit den hochgezüchteten Geländewagen vertraut zu machen, bietet sich ein Besuch der Fahrschule an. Ob auf der Jagd nach der Bestzeit, im Duell gegen einen Mitspieler oder im unkomplizierten Arcade-Modus: Das Spiel bietet alle Optionen, die der Rennspielfan begehrt. Auf 48 Strecken knattern die schnellen Wagen über Eis, durch Matsch, über Rollsplitt und sandige Pisten. Nebel oder starke Regenschauer fordern zusätzlich das Geschick der Piloten. Mit 20 lizenzierten Boliden (unter anderem 206 WRC, Seat Ibiza) und grafischen Finessen wie Echtzeitlichteffekten oder dynamischen Kameraführungen wartet der Titel auf. Für echte Freaks besteht natürlich die Möglichkeit, den Wagen auf jede Strecke individuell einzustellen. **(jq)**

Hersteller: Ubi Soft
Internet: www.ubisoft.de
Termin: 7. November

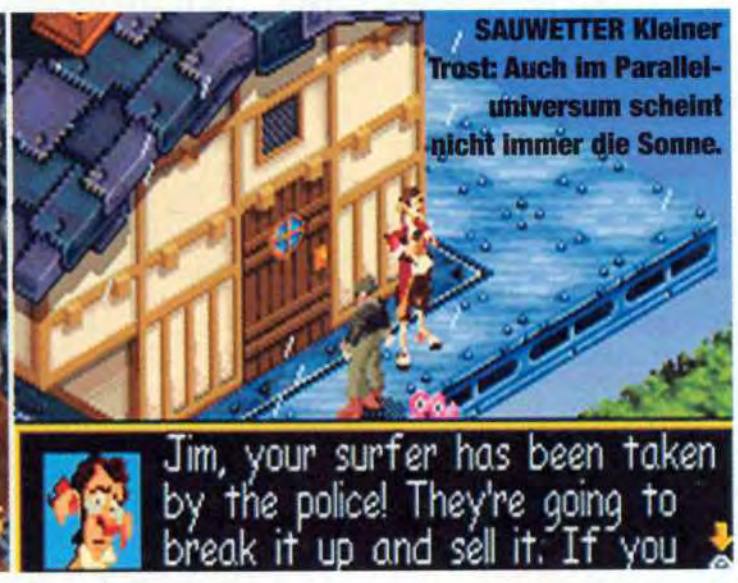
Disney's Treasure Planet

ACTION-ADVENTURE Mit Ubi Soft auf Schatzsuche

Das Spiel *Disney's Treasure Planet* führt den 15-jährigen Jim Hawkins auf eine abenteuerliche Reise durch ein Parallel-Universum. Er befindet sich an Bord einer solarbetriebenen Raum-Galeone, die auf der Suche nach einem legendären Schatz ist. An Bord findet der Protagonist in dem Cyborg und Schiffskoch John Silver einen Freund und Verbündeten. Dieser hilft ihm im Kampf gegen Supernovas und furchtbare Stürme in den Weiten des Weltalls. Insgesamt gibt es mehr als 15 Schauplätze in vier unterschiedlichen Welten zu entdecken. Kurz vor Weihnachten kann in Deutschland mit der Schatzsuche begonnen werden. **(jq)**

Hersteller: Ubi Soft
Internet: www.ubisoft.de
Termin: 19. Dezember

SCHATZ Wer hier seinen Grips nicht anstrengt, kommt nie an die Schatztruhe.



SAUWETTER Kleiner Trost: Auch im Parallel-universum scheint nicht immer die Sonne.

INFO KURZ & KNAPP

MODIFIZIERTE ZOMBIEJAGD: Capcom hat bekannt gegeben, dass es beim zweiten Teil von *Resident Evil* einige GC-spezifische Änderungen gibt. So wird es einen Anfängermodus geben, bei dem einem von Beginn an die stärksten Waffen und unendliche Munition zur Verfügung stehen. Außerdem soll es, je nach erlittenem Schaden, schwieriger werden, die Zombies abzuschütteln.

SEGA-PLÄNE: Sega hat im Rahmen einer Aktionärsversammlung in Tokio Ende Juni bekannt gegeben, dass bis zum Ende des laufenden Geschäftsjahres im März 2003 20 Titel für den GameCube und zwölf Titel für den Game Boy Advance geplant sind.

GAMECUBE TOPMODISCH: Nintendo plant, den GameCube einer älteren, modebewussten Zielgruppe durch die Zusammenarbeit mit dem Designer Leon Verres schmackhaft zu machen. Durch GameCube-Konsolen sollen die Gäste der Modenschau im Rahmen einer bundesweiten Tour unterhalten werden.

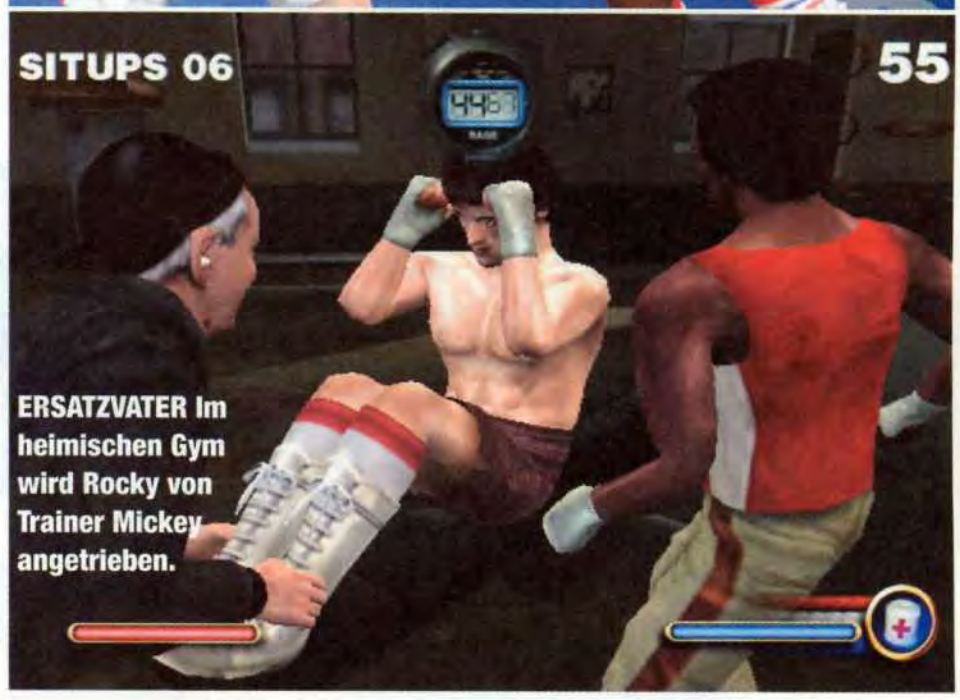
Rocky

BOXEN Adrian, ich hab's geschafft!

Wem dieser Satz bekannt vorkommt, der hat in den 80er-Jahren begeistert einen *Rocky*-Film nach dem anderen geschaut und mit Sly Stallone in seiner vielleicht besten Rolle gelitten. Die Entwickler von Rage wollten unbedingt das Flair der *Rocky*-Streifen einfangen. Um dies zu erreichen, werden die bekanntesten Gegner aus den Filmen von denselben Personen wie damals gesprochen. So ertönt der russische Akzent Ivan Dragos ebenso wie die Slang-Frotzeleien von Großmaul Apollo Creed. An einigen Stellen wurden auch Original-Audioaufnahmen aus den Filmen verwendet. Herzstück des Spiels ist der Movie Mode, der einem Karriere-Modus gleichkommt und die gesamten Kinofilme beinhaltet. Schlägt man sich dort in der Haut des aufstrebenden Rocky Balboa tapfer, kann man neue Fighter freikloppen. Mit diesen darf man dann auch Einzelkämpfe bestreiten. Um gegen die fiesen Prügelknaben im Ring bestehen zu können, ist natürlich Training vonnöten. Durch fünf Minispiele kann man sich in den Bereichen Schlagkraft, Reflexe, Schnelligkeit oder Ausdauer verbessern. Das im actionlastigen Arcade-Stil gehaltene Spiel bietet eine eingängige Steuerung, mit der Tiefschläge, Upper-Cuts und Ausweichmanöver schnell von der Hand gehen. **(jq)**

Hersteller: Activision
Internet: www.activision.com
Termin: 3. Quartal (USA)

BAD HAIR DAY Die Frisuren der 80er-Jahre sind ein Beweis für die Authentizität.



ERSATZVATER Im heimischen Gym wird Rocky von Trainer Mickey angetrieben.

Kelly Slater's Pro Surfer

TRENDSPORT Sommer, Sonne, hohe Wellen!

Nachdem Activision in Sachen Trendsport die Konkurrenz zu Lande bereits größtenteils beherrscht, wird mit *Kelly Slater's Pro Surfer* nun ein neues Element in Angriff genommen: das Wasser. Dabei orientiert sich der Titel in Sachen Spielbarkeit an der *Tony Hawk*-Serie. Die besondere Herausforderung liegt bei den Entwicklern von Treyarch natürlich in einer möglichst realistischen Darstellung des nassen Elements. Dank einer speziellen Engine werden die Wellen in 14 Sektionen unterteilt, die miteinander verbunden sind und so je nach Wetterlage unterschiedlich brechen. Besonderes Fingerspitzengefühl erfordert das Surfen im Tunnel, einer der Höhepunkte im Spiel. Eine justierbare Kameraperspektive sorgt dafür, dass der Spieler auch bei Windstärke 9 stets den Überblick behält. An verschiedenen Spielmodi stehen ein Karrieremodus, Free Surf, Shootout und ein Kopf-an-Kopf-Wettbewerb zur Verfügung. Im Karrieremodus geht es nicht nur um gute Leistungen auf dem Brett, auch das Treffen mit Sponsoren und der Presse ist wichtig, damit irgendwann mal das eigene Konterfei vom Titel des Surfmagazins strahlt. Insgesamt warten 14 Strände von Hawaii bis Spanien auf Profis wie Tom Curren, Lisa Anderson und natürlich Kelly Slater. Jeder der Brettartisten bringt seinen eigenen Stil und coole Moves mit aufs Wasser. **(jq)**

Hersteller: Activision
Internet: www.activision.de
Termin: September

ÜBERDACHT In der Halle sorgt eine Wellenmaschine für wahre Brecher.

NIGHTSWIMMING Wer besonders cool wirken will, steigt nachts aufs Surfbrett.

Konsoleros im Tuning-Wahn

Das beste Game

Jetzt wird wieder **aufgerüstet** – wir zeigen euch das beste Zubehör.

Einigen von euch ist es sicherlich schon aufgefallen: Seitdem der GameCube auf dem Markt ist, überschütten die Hardware-Hersteller den Zauberwürfel förmlich mit Zubehör und unsere Hardwareseiten wären sicherlich noch Mitte 2003 gefüllt, wenn wir wirklich sämtliche kleinen Accessoires besprechen wollten, die seither erschienen sind. Damit ihr auf dem aktuellen Stand des Hardware-Angebotes seid, haben wir uns mal die Mühe gemacht, das beste Zubehör für Nintendos eckige Kiste zusammenzutragen. In sechs Abteilungen findet ihr die herausragendsten Controller, Memory Cards, Lenkräder, RGB-Kabel und Flatscreens. Und zu guter Letzt stellen wir noch mal einige Kuriositäten vor.

CONTROLLER

Die Welt des GameCube-Zubehörs ist voller Controller. Jeder Hersteller scheint als Allererster ein Steuergerät auf den Markt zu schmeißen und schaut dann, wie der Verkauf läuft. Aber wie hieß es schon bei *Highlander*? „Es kann nur einen geben!" Und das ist der Original-Controller von Nintendo, welcher immer noch die Referenz bei den Controllern ist. Solltet ihr jedoch auf neckische Extras, günstige Zweit-Pads oder ein größeres Digi-Kreuz stehen (für *Resident Evil* besonders wichtig!), dann sind einige der Dritthersteller-Controller durchaus einen Blick wert.

PLATZ 1:

GameCube Controller

Unter Spielern tobt ein Meinungskampf: Für die eine Hälfte der Konsoleros ist der PlayStation-2-Controller das Maß aller Dinge, während die andere Hälfte den GameCube-Controller für das beste Steuergerät der Welt hält. Obwohl der Original-Controller von Nintendo ein viel zu kleines Digi-Kreuz hat, ist er zurzeit für den GameCube das Eingabegerät Nummer 1. Keines der anderen Joypads kommt in Sachen Analogsteuerung und Tastenerreichbarkeit an das Original heran. Solltet ihr weder Sonderwünsche haben noch preisgünstige Alternativen suchen, so ist dieser Controller die erste Wahl.

Hersteller:	Nintendo
Preis:	Ca. € 40,-
Positiv:	- Liegt immer noch am besten in der Hand
Negativ:	- Keine Extras - Zu kleines Digi-Kreuz
Design:	Sehr gut
Verarbeitung:	Sehr gut
Handhabung:	Super

GESAMTWERTUNG: **SUPER**

PLATZ 2:

Pro Pad

Für ein „Super" in der Endwertung reicht es leider noch nicht, aber trotzdem ist das Pro Pad von Brooklyn seine 25 Euro wert. Kein anderer Controller der Nintendo-Konkurrenz liegt so gut in der Hand. Der Analog-Stick ist sehr schön ausbalanciert und bietet einen ausgewogenen Widerstand. Kleine Extras wie Dauerfeuer und programmierbare Makros runden das positive Gesamtbild ab. Wenn sich Brooklyn noch einmal dransetzen würde, um das Design zu überarbeiten und der Handhabung den letzten Feinschliff zu geben, müsste der Original-Controller um seinen Referenzplatz fürchten.

Hersteller:	Brooklyn
Preis:	Ca. € 25,-
Positiv:	- Dauerfeuer und Makros - Großes Digi-Kreuz
Negativ:	- Gewöhnungsbedürftiges Design
Design:	Gut
Verarbeitung:	Sehr gut
Handhabung:	Sehr gut

GESAMTWERTUNG: **SEHR GUT**

Cube-Zubehör

MEMORY CARDS

Der Kauf einer Memory Card ist Vertrauenssache. Nichts ist nämlich schlimmer, als wenn die Speicherkarte ihren Geist aufgibt und alle erspielten Strecken, Levels und Secrets im ewigen Daten-Nirwana landen. Alle von uns getesteten Memory Cards, die unten in der Marktübersicht aufgeführt sind, haben bis jetzt noch keine Probleme gemacht und verrichten teilweise seit Monaten ihren Job einwandfrei. Sollten sich aber dennoch Probleme einstellen, so unterrichten wir euch gegebenenfalls auf den Hardwareseiten.

PLATZ 3:

Cube Controller (mit Cover-Schalen)

Ein herrlich unnützer Schnickschnack sind diese austauschbaren Cover-Schalen schon. Nach ein paar Spielesessions dürften diese Teile ohnehin entweder zerbrochen oder auf Nimmerwiedersehen hinterm Sofa verschwunden sein. Wenn man aber mal von dieser kleinen Albernheit absieht, hat man einen sehr guten Controller an seinem GameCube hängen, bei dem sich sogar einzelne Tasten mit Dauerfeuer belegen lassen.

Hersteller:	4Gamers
Preis:	Ca. € 25,-
Positiv:	- Austauschbare Farbleisten
Negativ:	- Gewöhnungsbedürftiges Design
Design:	Sehr gut
Verarbeitung:	Gut
Handhabung:	Sehr gut

GESAMTWERTUNG
SEHR GUT

PLATZ 1:

Mega Memory 16X

Äh, wie viele Blöcke hat das Teil? Ja, das Mega im Namen sagt es schon: Die Mega Memory 16X von Big Ben protzt wirklich mit 1.019 unkomprimierten Speicherblöcken. Das dürfte sicherlich für sehr lange Zeit halten. Darüber hinaus hat diese Memory Card auch die schnellste Zugriffsgeschwindigkeit aller Speicherkarten auf dem Markt. Man kann sich eigentlich nur fragen, wo da der Haken liegt. Wir haben jedenfalls bis jetzt noch keinen gefunden. Allerdings haben einige unserer Leser über eine Erhitzung der Karte und darauf folgenden Speicherverlust geklagt. Uns ist aber noch nichts aufgefallen.

Hersteller:	Big Ben
Preis:	Ca. € 40,-
Speicherblöcke:	1.019
Speichergeschwindigkeit:	Sehr schnell
Verarbeitung:	Gut

PLATZ 2:

Memory Card 16 MB

Hama war bisher eigentlich nur als Kabelhersteller für Fernseher und Stereoanlagen bekannt. Jetzt wagt sich das Unternehmen auch auf den Konsolenmarkt und stellt neben einigen eher schlechten Videokabeln und Controllern auch Memory Cards her. Die 16-MB-Karte stellt 251 Speicherblöcke zur Verfügung und hat eine ähnliche Speichergeschwindigkeit wie die Originalkarte von Nintendo.

Hersteller:	Hama
Preis:	Ca. € 30,-
Speicherblöcke:	251
Speichergeschwindigkeit:	Normal
Verarbeitung:	Gut

PLATZ 3:

Flame 8 MB Memory Card

Die große Karte aus dem Hause Flame hat zwar „nur" 123 Speicherblöcke, aber dafür gehört sie zu den flinkeren Speichermedien für den GameCube. Bei unserem Test war das gute Stück fast doppelt so schnell wie die Originalkarte von Nintendo. Allerdings kommt sie bei weitem nicht an die „Lichtgeschwindigkeit" von Big Bens Mega Memory 16X heran.

Hersteller:	Flame
Preis:	Ca. € 30,-
Speicherblöcke:	123
Speichergeschwindigkeit:	Schnell
Verarbeitung:	Gut

Marktübersicht Controller (nach Wertung sortiert)

GameCube Controller	Nintendo	Ca. € 40,-	Super
Pro Pad	Brooklyn	Ca. € 25,-	Sehr gut
Cube Controller (mit Cover-Schalen)	4Gamers	Ca. € 25,-	Sehr gut
Cubicon Pad (2. Auflage)	MadCatz	Ca. € 25,-	Sehr gut
Cube Pad	Speedlink	Ca. € 40,-	Sehr gut
Powershock Controller	Thrustmaster	Ca. € 23,-	Sehr gut
GameCube Controller	Saitek	Ca. € 30,-	Gut
Cyclone	Hama	Ca. € 26,-	Gut
Analog Controller	Big Ben	Ca. € 20,-	Gut
Superpad (2. Auflage)	Interact	Ca. € 30,-	Gut
Analog Gamepad	Thrustmaster	Ca. € 20,-	Okay
Control Pad	Gamester	Ca. € 20,-	Okay
Cubix Controller	Hama	Ca. € 30,-	Okay
Patriot Controller	Blaze	Ca. € 25,-	Schwach
Advanced Joypad	Flame	Ca. € 25,-	Schwach

Marktübersicht Memory Cards (nach Herstellern sortiert)

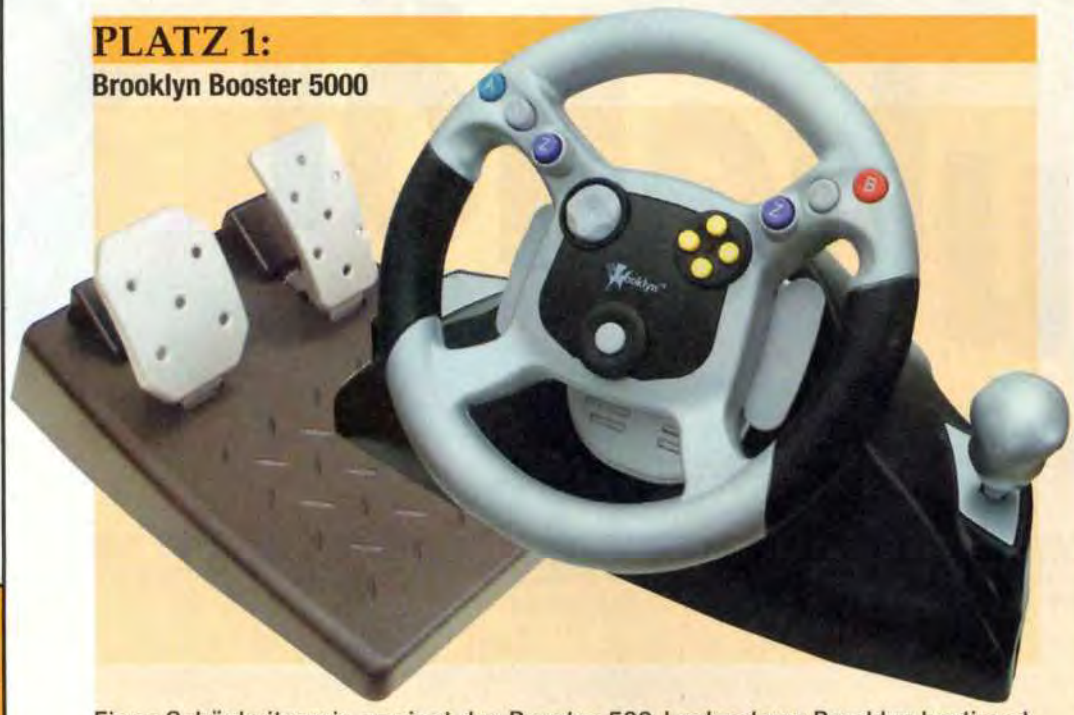
Mega Memory 16X	Big Ben	1.019 Blöcke	Ca. € 40,-
Memory Card 4 MB	Brooklyn	59 Blöcke	Ca. € 18,-
4 MB Memory Card	Flame	59 Blöcke	Ca. € 20,-
8 MB Memory Card	Flame	123 Blöcke	Ca. € 30,-
Memory Card 4 MB	Gamester	59 Blöcke	Ca. € 17,-
Memory Card 8 MB	Gamester	123 Blöcke	Ca. € 30,-
Memory Card 16 MB	Hama	251 Blöcke	Ca. € 30,-
4 Mbit Memory Card	Interact	59 Blöcke	Ca. € 13,-
8 Mbit Memory Card	Interact	123 Blöcke	Ca. € 30,-
16 Mbit Memory Card	Interact	251 Blöcke	Ca. € 40,-
MemoryCube 59	MadCatz	59 Blöcke	Ca. € 16,-
GameCube Memory Card	Nintendo	59 Blöcke	Ca. € 20,-
Memory Card 59	Thrustmaster	59 Blöcke	Ca. € 18,-
Memory Card 118	Thrustmaster	123 Blöcke	Ca. € 25,-

LENKRÄDER

Ein richtig gutes Lenkrad kann den Spielspaß von Rennspielen noch mal in die Höhe treiben. Allerdings gibt es bei den fünf Mustern, die bisher unser Testlabor erreichten, starke Qualitätsunterschiede, die vor allem in dem Ansprechpunkt des Lenkrades zu suchen sind. Das liegt bisher aber daran, dass die Steuerräder nur einen Analogstick simulieren und noch kein Spiel eine Feinabstimmung des Lenkrades vornimmt.

PLATZ 1:

Brooklyn Booster 5000



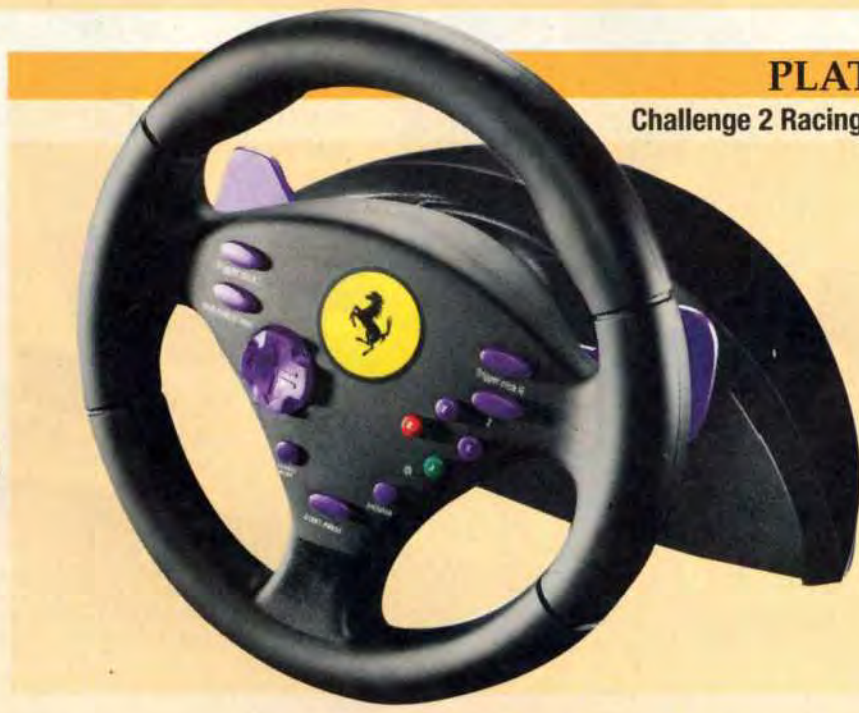
Einen Schönheitspreis gewinnt das Booster-500-Lenkrad von Brooklyn bestimmt nicht. Dafür sieht es wirklich zu sehr nach billigem Plastik aus. Allerdings ist es im Rennverhalten ungeschlagen und lässt mit seiner wuchtigen Größe sogar echtes Raser-Feeling aufkommen. Positiv sind auch die beiden Schraubklemmen, die dafür sorgen, dass das Lenkrad fest am Tisch verankert ist. Solltet ihr auf dem Wohnzimmertisch genügend Platz haben, dann ist dieser Lenker die erste Wahl.

Hersteller:	Brooklyn
Preis:	Ca. € 60,-
Positiv:	- Guter Ansprechpunkt der Lenkung - Fester Sitz dank guter Montage
Negativ:	- Sieht recht billig aus
Design:	Gut
Verarbeitung:	Gut
Handhabung:	Sehr gut

GESAMTWERTUNG: **SEHR GUT**

PLATZ 2:

Challenge 2 Racing Wheel



Als ich das Challenge 2 Racing Wheel zum ersten Mal in die Hand nahm, habe ich das Teil für einen schlechten Scherz gehalten. Wie sollte so ein kleines Lenkerchen für gute Raserstimmung sorgen? Aber nachdem das Lenkrad angeschlossen war und ich die ersten Runden *Burnout* drehte, war ich überrascht. Die Lenkung hat einen guten Ansprechpunkt und auch Schikanen sind ohne Probleme zu durchqueren. Der einzige Wermutstropfen sind die fehlenden Pedale und die Anordnung der Knöpfe.

Hersteller:	Thrustmaster
Preis:	Ca. € 35,-
Positiv:	- Guter Ansprechpunkt der Lenkung - Klein und handlich
Negativ:	- Keine Pedale - Schlechter Sitz der Knöpfe
Design:	Gut
Verarbeitung:	Okay
Handhabung:	Sehr gut

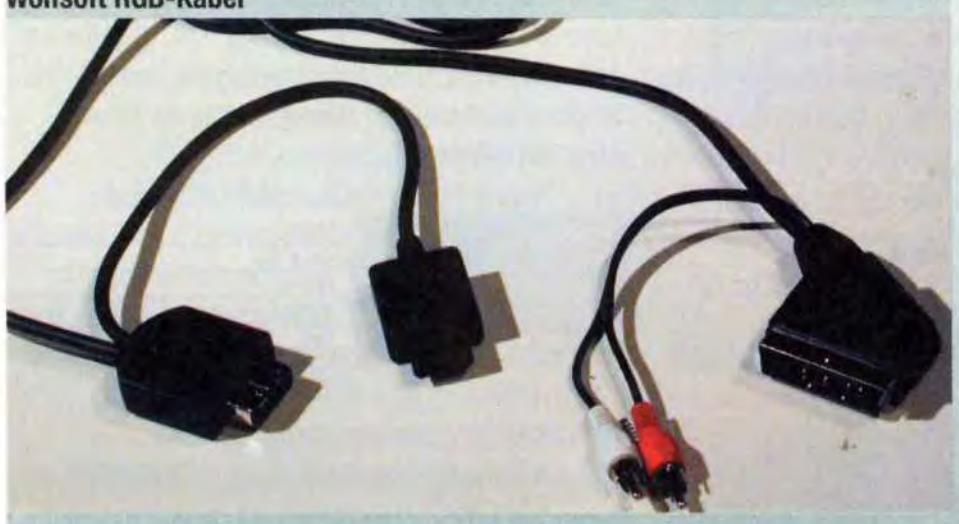
GESAMTWERTUNG: **SEHR GUT**

RGB-KABEL

Es ist zum Haareraufen! Jetzt ist der GameCube seit Mai im Handel und kaum ein Hersteller schafft es, ein anständiges RGB-Kabel herauszubringen. Es ist traurig, aber wahr: Obwohl uns fast jede Woche ein neues Scartkabel erreicht, sind nur die fünf Strippen in der Marktübersichtstabelle RGB-tauglich. Auf sämtlichen Verpackungen der anderen Hersteller steht zwar etwas von hervorragender Qualität, aber insgeheim wird nur ein aufgebohrtes Cinch-Signal zum Fernseher gejagt. Pfui!

PLATZ 1:

Wolfsoft RGB-Kabel



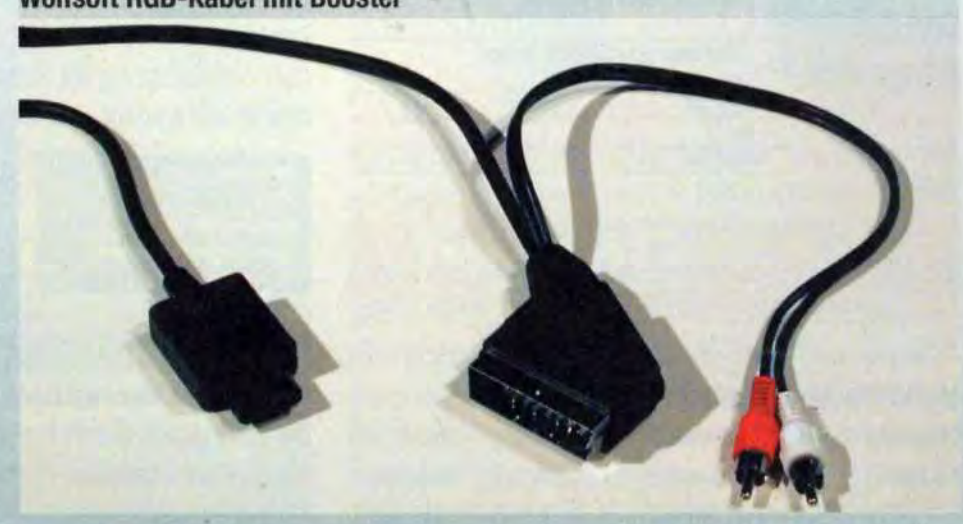
Es ist teuer! Es ist sogar sehr, sehr teuer! Aber wenn man ein anständiges RGB-Signal auf dem Bildschirm sehen will, dann führt im Augenblick kein Weg an der Nobelstrippe von Wolfsoft vorbei. Die Bastellösung des kleinen Umbauspezialisten bietet immer noch das beste Bild und schafft es, dass das Signal des GameCube in Konkurrenz zur PlayStation 2 und zur Xbox treten kann. Außerdem kann das Kabel sogar ein RGB-Signal aus amerikanischen und japanischen GameCube zaubern.

Hersteller:	Wolfsoft
Preis:	Ca. € 86,-
Verarbeitung:	Sehr gut
Bildschärfe:	Super
Farbtiefe:	Super

GESAMTWERTUNG: **SUPER**

PLATZ 2:

Wolfsoft RGB-Kabel mit Booster



Ein bisschen mehr Farbe hat noch niemandem geschadet. Ein integrierter Booster macht es möglich, dass die schwächelnden Farben des analogen Videoausgangs aufgewertet werden. Aber auch die Konturen werden ein wenig schärfer gezeichnet. Solltet ihr auch in Zukunft auf ein Videosignal aus dem analogen Ausgang bestehen, dann führt kein Weg an dieser Strippe vorbei. Wer auf ein günstigeres Digital-RGB-Kabel wartet, sollte bis dahin auf ein Kabel von Brooklyn oder Saitek zurückgreifen.

Hersteller:	Wolfsoft
Preis:	Ca. € 35,-
Verarbeitung:	Sehr gut
Bildschärfe:	Gut
Farbtiefe:	Super

GESAMTWERTUNG: **SEHR GUT**

PLATZ 3:

GTZ 500

Hiervon sollten sich die anderen Hersteller mal ein Scheibchen abschneiden. Von allen getesteten Lenkrädern hat das GTZ 500 die beste Anordnung der Knöpfe. Sofort findet man den richtigen Button und die Idee, das Steuerkreuz als Hupe zu tarnen, hätte einen Design-Oscar verdient. Ein Problem hat dies ansonsten total durchdachte Lenkrad nur mit dem späten Ansprechpunkt der Lenkung. Bis man sich daran gewöhnt hat, wurde so manche Streckenbegrenzung gerammt oder Spitzkehre versäbelt. Hier muss Saitek noch nachbessern.

Hersteller:	Ca. € 35,-
Preis:	- Fantastischer Sitz der Knöpfe
Positiv:	- Guter Sitz auch ohne Tisch
Negativ:	- Schlechter Ansprechpunkt der Lenkung
Design:	Super
Verarbeitung:	Sehr gut
Handhabung:	Okay

GESAMTWERTUNG
GUT

Marktübersicht Lenkräder (nach Wertung sortiert)

Booster 5000	Brooklyn	Ca. € 60,-	Sehr gut
Challenge 2 Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 35,-	Sehr gut
GTZ 500	Saitek	Ca. € 35,-	Gut
Cube Racing Wheel	Speed Link	Ca. € 80,-	Gut
Pro Racer	Gamester	Ca. € 40,-	OK

FLATSCREENS

Es ist schon merkwürdig: Obwohl die ersten Flatscreens für den GameCube bereits am Erstverkaufstag in den Händlerregalen standen, wollte uns kein Hersteller so recht ein Testmuster zur Verfügung stellen. Jetzt, nachdem einige Monate ins Land gegangen sind, haben Brooklyn und Thrustmaster zumindest ein Exemplar zur Verfügung gestellt und das Ergebnis ist ernüchternd. Spielt lieber mit eurem Game Boy Advance im Urlaub.

INTEGRAL 3 LCD MONITOR

Einige glücklosen GameCube-Besitzer hatten am Starttag der Konsole ein kleines Problem: Das angeschlossene Scartkabel brachte ein Bild auf den Fernseher, in dem die Farbe Weiß alles überstrahlte. Das Problem lag darin, dass einige Fernseher das schlechte Videosignal einiger Billig-Scartkabel nicht vertrugen. Der Integral 3 LCD Monitor hat dasselbe Problem und wir fragen uns wirklich, ob niemand bei Thrustmaster diesen Bildschirm im Vorfeld getestet hat, bevor er in den Handel kam. Bei einem Preis von fast 150 Euro hört nämlich der Spaß auf!

Hersteller:	Thrustmaster
Preis:	Ca. € 150,-
Positiv:	- Guter Sitz für den GameCube - Der Weißwert überstrahlt fast alles
Negativ:	- Unterstützt keinen PAL-60-Hz-Modus
Bildqualität:	Schlecht
Tonqualität	Schwach

GESAMTWERTUNG
SCHLECHT

TFT 5000 FLATSCREEN

Laut Aussage der Kollegen von der *PLAYZONE* ist das Bild des TFT 5000 sogar besser als die meisten Flatscreens für die PSone. Allerdings heißt das nicht, dass es überragend gut ist. Bei einem Preis von 180 Euro kann man wirklich mehr erwarten. Überrascht waren wir jedoch, als wir auf der Rückseite des Displays einen Umschalter für PAL und NTSC fanden. Stolze Besitzer eines Import-Cube dürfte das glücklich machen. Solltet ihr unterwegs gerne mal ein Spielchen wagen, dann kauft euch lieber einen Game Boy Advance und verzichtet auf diese unausgegorenen Flatscreens. Der GC ist eben eine Heimkonsole.

Hersteller:	Brooklyn
Preis:	Ca. € 180,-
Positiv:	- Auch für Import-Cubes
Negativ:	- Unterstützt keinen PAL-60-Hz-Modus
Bildqualität:	Okay
Tonqualität	Schwach

GESAMTWERTUNG
SCHWACH

PLATZ 3:

Brooklyn RGB-Kabel

So günstig kann ein echtes RGB-Signal sein. Die Brooklyn-Strippe fällt nicht nur durch ihren niedrigen Preis auf, sondern auch durch ihre recht gute Bildqualität, die sogar das Original-Kabel von Nintendo toppt. Unser Tipp: Wer ein klein wenig Geduld beweist, sollte unseren Testsieger von Wolfsoft erst mal ignorieren und sich dieses Kabel zulegen. Denn wenn unsere Informationen stimmen, dann müsste in den kommenden Monaten ein digitales RGB-Kabel auf den Markt kommen, das zu einem sehr günstigen Preis mit dem ersten Platz mithalten kann.

Hersteller:	Brooklyn
Preis:	Ca. € 10,-
Verarbeitung:	Okay
Bildschärfe:	Gut
Farbtiefe:	Sehr gut

GESAMTWERTUNG
SEHR GUT

Marktübersicht RGB-Kabel (nach Wertung sortiert)

RGB-Kabel	Wolfsoft	Ca. € 86,-	Super
RGB-Kabel mit Booster	Wolfsoft	Ca. € 35,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Brooklyn	Ca. € 10,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Saitek	Ca. € 12,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Nintendo	Ca. € 30,-	Gut

KURIOSITÄTEN

Abseits einer Platzierung schauen wir doch mal auf die kleinen Gimmicks, mit denen man seinen GameCube interessant ausstaffieren kann.

ARCADE STICK

Könnt ihr euch noch an diese Erfahrungsspielzeuge für Säuglinge erinnern? Diese Teile, wo das Baby eine Schaltfläche mit großen bunten Knöpfen vor sich hat, und wenn es auf einen draufhaut, macht es „Tüt"? Bei Logic 3 hat man sich diese Lernspielzeuge wohl für den Arcade-Stick zum Vorbild genommen. Bei der recht unlogischen Anordnung der Knöpfe kann der Spieler nämlich auch draufzimmern, und wenn er Glück hat, dann trifft er bei einem Beat 'em Up sogar den richtigen Knopf.

Hersteller:	Logic 3
Preis:	Ca. € 30,-
Positiv:	- Besonders für ungeschickte Grobmotoriker geeignet
Negativ:	- Schlechte Bedienung - Keine analoge Steuerung - Dämliche Positionierung der Knöpfe

WAVEBIRD CONTROLLER

Der erste Infrarot-Controller für den GameCube kommt überraschenderweise nicht von einem exotischen Dritthersteller, sondern direkt aus dem Hause Nintendo. Das ist auch gut so, denn der Wavebird Controller liegt genauso gut wie der Original-Controller in der Hand, nur dass halt die Kabel fehlen. Insgesamt macht er also einen fantastischen Eindruck. Leider wurde die Rumble-Funktion entfernt, um die Lebensdauer der Batterien zu erhöhen. Bisher ist dieses gute Stück nur als Import erhältlich. Wir rechnen jedoch noch mit einer Europa-Veröffentlichung in diesem Jahr.

Hersteller:	Nintendo
Preis:	Ca. € 50,-
Positiv:	- Kein Kabel - Fantastische Steuerung
Negativ:	- Kein Rumble-Effekt

GLITSCHIG Den Spiegel müsst ihr mit Wasser bearbeiten, damit die Gegner runterrutschen.

SCHMACKHAFT Yoshi fraß seine ersten Gegner 1992 in Super Mario World auf dem Super Nintendo.

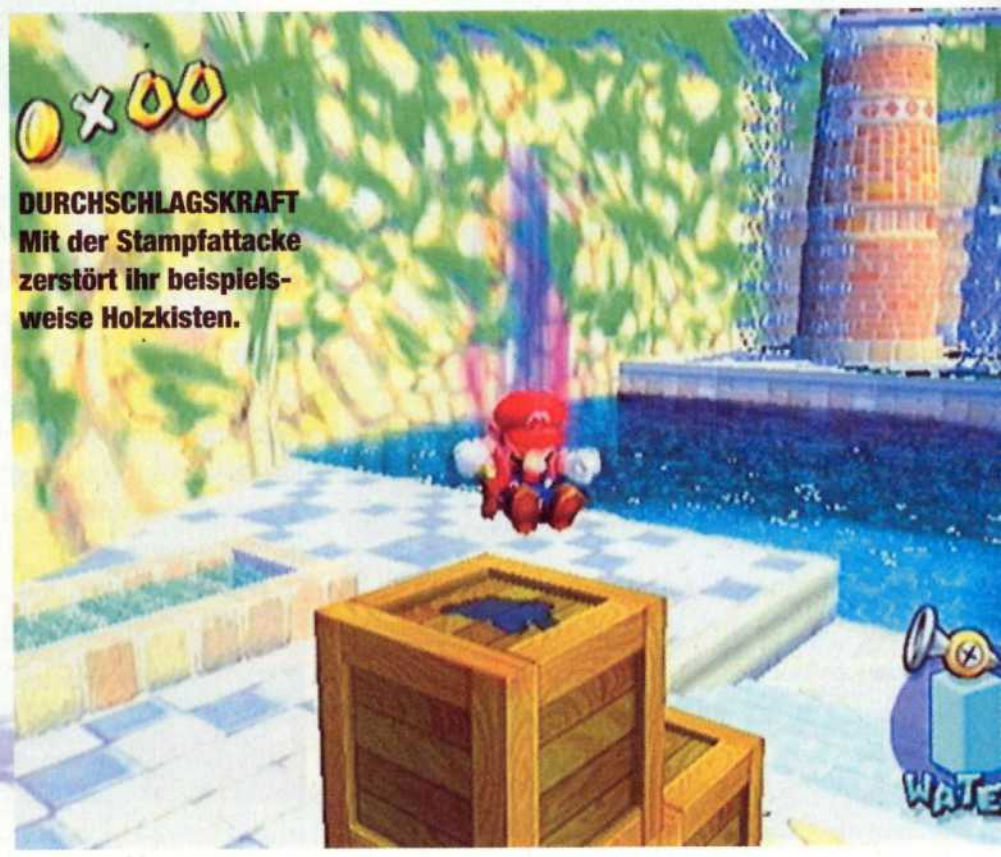
Super Mario Sunshine

Nintendos Vorzeigeklempner ist auf dem Weg zurück an die **Jump&Run-Spitze.**

Nachdem wir euch in den letzten beiden Ausgaben von der Geschichte des neuen Mario-Abenteuers sowie unseren Ersteindrücken von der E3 berichtet haben, gehen wir dieses Mal ins Detail. Wie aufmerksame N-ZONE-Leser bereits wissen, erfindet Nintendo mit *Super Mario Sunshine* das Rad nicht neu, sondern bemüht sich, auf den genialen Nintendo-64-Vorgänger aufzubauen und das Spielerlebnis weiter zu intensivieren. Als neues Gameplay-Element präsentiert der japanische Videospielhersteller eine Wasserkanone, die Mario auf den Rücken geschnallt wurde.

WASSERSPIELE

Mit diesem Spezialgerät gerüstet, soll Mario eine idyllische Insel von schmuddeliger Farbe und Schmierereien sowie zahlreichen Bösewichtern befreien. Mittels der analogen R-Taste kann der Spieler genau dosieren, mit wie viel Druck das Wasser aus der Kanone herausschießt. Doch Mario kann seine Wasserkanone auch als Jetpack einsetzen, um kurze Flugstrecken zurückzulegen. Die X-Taste dient zum Umschalten zwischen Kanone und Jetpack. Einige Spielsituationen erfordern aber auch besondere Maßnahmen. Beispielsweise könnt ihr in einem Level Bäume bewässern, die kurze Zeit später wachsen und den Level verändern. Des Weiteren müsst ihr in einer Szene, um weiterzukommen, Windmühlen mit der Wasserkanone zum Drehen bringen. An anderer Stelle treibt ihr auf einem Blatt durchs Wasser und müsst eure Wasserspritze als Antrieb nutzen. Auch bei Zwischen- und Endgegnern kommt hauptsächlich die Wasserkanone zum Einsatz. So trefft ihr in einem Level auf Feinde mit Gummisaugern an den Füßen. Diese nutzen die Gegner, um nicht von einem Spiegel zu rutschen, der auf der Insel steht. Eure Aufgabe ist es nun, den



DURCHSCHLAGSKRAFT Mit der Stampfattacke zerstört ihr beispielsweise Holzkisten.

STERNENSAMMLUNG Wie in Mario 64 müsst ihr Sterne sammeln – mehr in der nächsten Ausgabe.

Spiegel mittels der Wasserkanone so glitschig zu machen, dass die Gummisauger keinen Halt mehr auf der Spiegeloberfläche finden. Somit sorgt die Wasserkanone für neue spielerische Möglichkeiten und stellt eine willkommene Erfrischung im Mario-Universum dar! Um Gegner zu eliminieren, kann sich Mario aber nicht nur der Wasserkanone bedienen, sondern wie bisher auch auf sie draufspringen. Aus dem N64-Vorgänger bekannt ist die Stampfattacke. Hierzu müsst ihr zunächst die Sprungtaste A betätigen – sobald ihr in der Luft seid, drückt ihr L und schon saust Marios Hinterteil mit voller Wucht Richtung Erdboden und allem, was dazwischenliegt. Diese Spezialattacke dient nicht nur der Gegnerbeseitigung sondern hilft auch beim Lösen diverser Rätsel. In *Mario 64* mussten beispielsweise Baumstämme in den Boden gerammt werden, um ein bestimmtes Ziel zu erreichen. Ähnliche Spielereien wird es auch in *Super Mario Sunshine* geben.

DER UNTERSCHIED

Was Mario allen anderen Jump & Runs schon immer voraushatte, ist die hervorragende Spielbarkeit. Dies wird sich auch in seinem neuesten Abenteuer nicht ändern. Zu jeder Zeit habt ihr das Gefühl, die volle Kontrolle über Mario zu haben. Und so macht es einfach Spaß, einen Baum hochzuklettern, über ein dünnes Seil zu schreiten oder im Wasser zu schwimmen. Dabei überzeugen Marios Abenteuer bei aller Fantasie stets durch einen Hang zum Realismus und physikalischen Gesetzen. Haltet ihr euch an einem Seil fest, wird es schwingen. Klettert ihr einen Baum hoch, verliert er Blätter. Schwimmt Mario im

YELLOW SUBMARINE Hier begutachtet Mario gerade das gelbe U-Boot unter ihm.

INFO **DIE MARIO-HISTORIE**

Vom Pixelhaufen zum Weltstar

Super Mario, dieser Name ist wohl jedem Videospieler ein Begriff. Über 130 Millionen Mario-Spiele hat Nintendo weltweit an den Mann gebracht. Doch wie entstand der Mann mit der roten Mütze überhaupt? Und warum läuft Mario von jeher unrasiert über den Bildschirm? Wir sagen es euch!

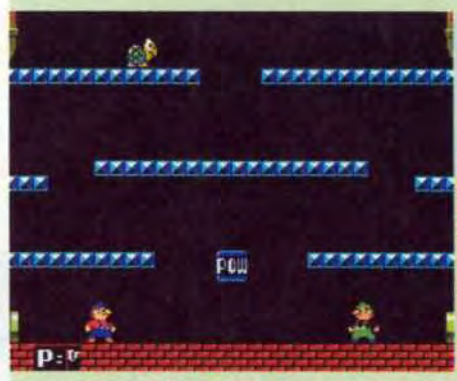
Wir schreiben das Jahr 1980: Shigeru Miyamoto entwickelt seinen ersten Titel, ein Popeye-Spiel, um Nintendo in Amerika zu etablieren. Kurze Zeit später verliert Nintendo die Spinat-Lizenz und Miyamoto soll mit neuen Ideen aufwarten. Das Ergebnis: *Donkey Kong* mit dem Helden Jumpman. Doch bald bemerkt ein Nintendo-Mitarbeiter die Ähnlichkeit von Jumpman mit Mario Segali, dem italienischen Vermieter von Nintendos Büro in New York. Jumpman wird bereits in *Donkey Kong Jr.* in Mario umgetauft. Die Spiele werden ein Riesenerfolg. Mittlerweile gibt es einen Mario-Kinofilm, einen Mario-Cartoon und unzählige Mario-Spiele, die wir aus Platzgründen nicht alle aufführen können. Dabei sorgt Mario nicht nur bei den Jump & Runs für neue Standards, auch der Fun-Racer *Mario Kart* (SNES, N64, GBA), die Rollenspiele *Mario RPG* (SNES) und *Paper Mario* (N64) sowie die Sporttitel *Mario Tennis* und *Mario Golf* (beide N64 und GBC) sind eine Klasse für sich. Doch wie kam Mario zu Mütze und Schnurrbart? Ganz einfach: Die Technik von vor 20 Jahren erlaubte es nicht detaillierte Gesichtszüge, geschweige denn einen Mund oder Haare, zu modellieren. Mittlerweile gehören Mütze und Bart zu Mario, wie die Pasta zu Italien. Im Folgenden zeigen wir euch die Entwicklung der Mario-Spiele von der Spielhalle bis auf den GameCube.

GEBURTSSTUNDE In seinem ersten Spiel muss Jumpman Pauline vor einem Affen retten.

Titel: Donkey Kong
System: Spielautomat
Jahr: 1981 (USA)

UMGETAUFT Titelheld Jumpman ähnelt Nintendos Vermieter und heißt ab jetzt Mario.

Titel: Donkey Kong jr.
System: Spielautomat
Jahr: 1982 (USA)



BRUDERKAMPF Die Kanalisation spielt verrückt. Die Klempner-Brüder Mario und Luigi helfen.

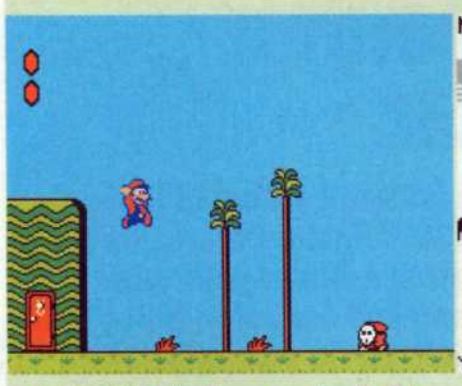
Titel: Mario Bros.
System: Spielautomat
Jahr: 1983 (USA)

ABERGLAUBE ADE An einem Freitag, den 13. veröffentlicht, verkaufte sich der Titel 40 Millionen Mal.

Titel: Super Mario Bros.
System: NES
Jahr: 1987 (Europa)

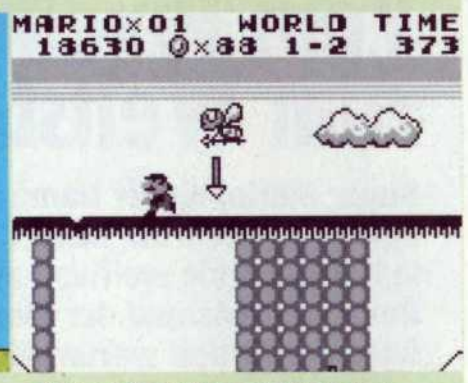
Fortsetzung auf der nächsten Seite

INFO DIE MARIO-HISTORIE (FORTSETZUNG)



GETRICKST In Japan unter Doki Doki Panic bekannt, wurden hier Mario-Charaktere eingesetzt.

Titel: Super Mario Bros. 2
System: NES
Jahr: 1988 (Europa)



SCHWARZ/WEISS 1993 folgte dem ersten Teil das zweite Game-Boy-Mario-Abenteuer.

Titel: Super Mario Land
System: Game Boy
Jahr: 1990 (Europa)

BRONZE 17 Mio. verkaufte Spiele bedeuten Platz 3 der Mario-Charts hinter Mario World.

Titel: Super Mario Bros. 3
System: NES
Jahr: 1991 (Europa)

NACHFOLGER 1995 kam Super Mario World 2: Yoshi's Island. Siehe auch Seite 28.

Titel: Super Mario World
System: Super Nintendo
Jahr: 1992 (Europa)

REFERENZ Marios 3D-Debüt gilt als Meilenstein und Messlatte in der Welt der Videospiele.

Titel: Super Mario 64
System: Nintendo 64
Jahr: 1997 (Europa)

DIE ZUKUNFT Mit Wasserkanone und Yoshi – das Spiel vereint Innovatives mit Altbewährtem.

Titel: Super Mario Sunshine
System: GameCube
Jahr: Oktober 2002 (Europa)

Wasser, gibt es Wellen. Schreitet Mario durch Farbe, hinterlässt er Fußspuren. Fällt Mario in der Farbe hin, erstrahlt sein Gesicht – sehr zum Ärger des Besitzers – in neuen Tönen. Diese kleinen Details tragen viel zum Spielspaß bei. Und so kann es einfach nur unterhaltsam sein, sich die Gegend anzuschauen. Läuft alles nach Plan und mopst kein spielebegeisterter Postbeamter unser Paket, dann können wir euch bereits in der nächsten Ausgabe einen Test zu *Super Mario Sunshine* präsentieren.

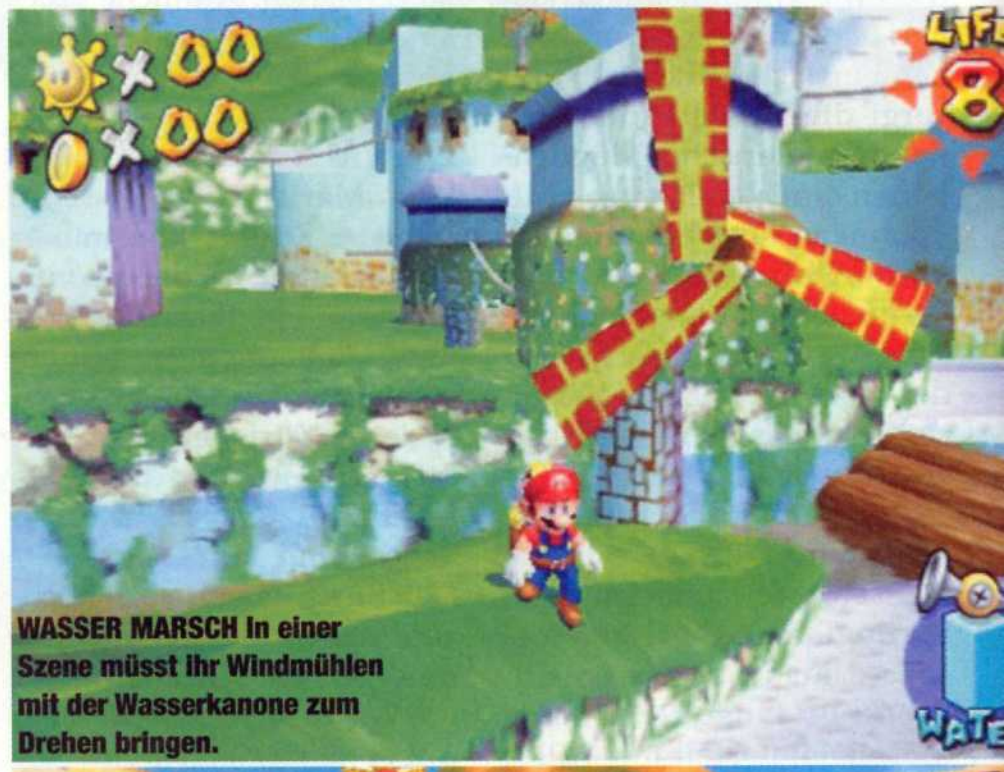
FABIAN SLUGA

ANGESPIELT
SUPER MARIO SUNSHINE

Genre:	Jump & Run
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card
Umfang:	Nicht bekannt
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.nintendo.com
Hersteller:	Nintendo
Termin:	Oktober

EINSCHÄTZUNG
SUPER

„Mario ist wieder da und verspricht erneut **Spielspaß par excellence!** Das beste Jump & Run aller Zeiten?"



WASSER MARSCH In einer Szene müsst ihr Windmühlen mit der Wasserkanone zum Drehen bringen.

ALTER BEKANNTER Der Wandsprung ist auch wieder mit dabei, aber leichter auszuführen als in Mario 64.

STACHELIG Den laufenden Kaktus Pokey kennt man bereits aus Super Mario Bros. 2.

EINE SEEFAHRT, DIE IST LUSTIG Ob Mario in See stechen wird, wissen wir erst, wenn wir das fertige Spiel haben.

F1 2002

Electronic Arts' **Formel-1-Serie** macht neben der PS2, der Xbox und dem PC auch auf dem GameCube einen Boxenstopp.

Insgesamt 22 Fahrer fahren anderthalb Stunden im Kreis und am Ende gewinnt immer Michael Schumacher. Zurzeit mag dieser Spruch auf die meisten Rennen der Formel 1 zutreffen, aber wem die Dominanz des vierfachen Weltmeisters zu langweilig ist, der kann sich bei *F1 2002* ja selbst hinter das virtuelle Lenkrad klemmen. Um den Ansprüchen der Formel-1-Fans zu genügen, spendierte EA dem Titel die Team- und Fahrerdaten der aktuellen Saison. Allein die Lizenz wird natürlich keinen Spieler ans Joypad locken, doch auch in spielerischer Hinsicht hat sich die Serie in den letzten Jahren gemausert. Punkten kann *F1 2002* aber auch in Sachen Grafik, die mit wechselnden Wetterbedingungen während der Rennen sowie aufspritzender Gischt und Spiegelungen auf dem Asphalt bei Regen aufwartet. Eine Augenweide sind auch die Ausritte ins Kiesbett sowie Motorplatzer. Abzuwarten bleibt allerdings, ob die Programmierer in der finalen Version von *F1 2002* die bisher stets vorhandenen Ruckeleinlagen ausmerzen können. Neben der guten Grafik fallen auch die vielen Spielmodi positiv auf. So könnt ihr ein schnelles Rennen fahren sowie an einem einzelnen Grand Prix oder einer kompletten Saison teilnehmen. Wer nicht eine vorgegebene Saison absolvieren möchte, kann sich auch eine eigene zusammenstellen. Des Weiteren gibt es den Team-Zweikampf wo es allein darum geht, vor eurem Teamkollegen ins Ziel zu kommen. Doch damit nicht genug, denn *F1 2002* bietet auch 22 Challenges, bei denen ihr unter anderem Boxenstopps und Überholmanöver trainieren könnt. Per Splitscreen messt ihr euch mit bis zu drei Freunden, am Zeitfahren können insgesamt sogar 22 Leute teilnehmen. Ähnlich umfangreich wie die Spielmodi sind auch die vielfältigen Optionen. So dürft ihr einstellen, ob die Rennboliden bei einem Rempler Schaden nehmen, ob sich das Wetter während des Rennens ändern kann, ob die Fahrzeuge von technischen Defekten heimgesucht werden können und ob das Regelwerk der FIA angewandt werden soll. Eins kann man bereits jetzt sagen: mit *F1 2002* hat EA einen ganz heißen Titel am Start.

FABIAN SLUGA

ANGESPIELT

F1 2002

Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-22
Speichern:	Memory Card
Umfang:	17 Strecken
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.ea.com**

Hersteller	Termin
Electronic Arts	**26. Juli**

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„F1 2002 bietet **intelligente Fahrer,** eine gute Grafik und zahlreiche Optionen – das sieht ganz nach einem Hit aus."

CRASHKURS Was wäre die Formel 1 ohne spektakuläre Unfälle?

DETAILLIERT Das Spiel bietet ein ausgefeiltes Schadensmodell.

GIB GUMMI Beim Start qualmen die Reifen ganz ordentlich.

SPLITSCREEN Es bleibt abzuwarten, ob der Mehrspielermodus in der finalen Fassung flüssig läuft.

Medal of Honor: Frontline

Gnadenloses Gemetzel oder virtuelle Vergangenheitsbewältigung? An der von **Steven Spielberg** ins Leben gerufenen Ego-Shooter-Serie scheiden sich die Geister.

FILMREIF Gleich im ersten Level werdet ihr mit dem Krieg in seiner ganzen Härte konfrontiert.

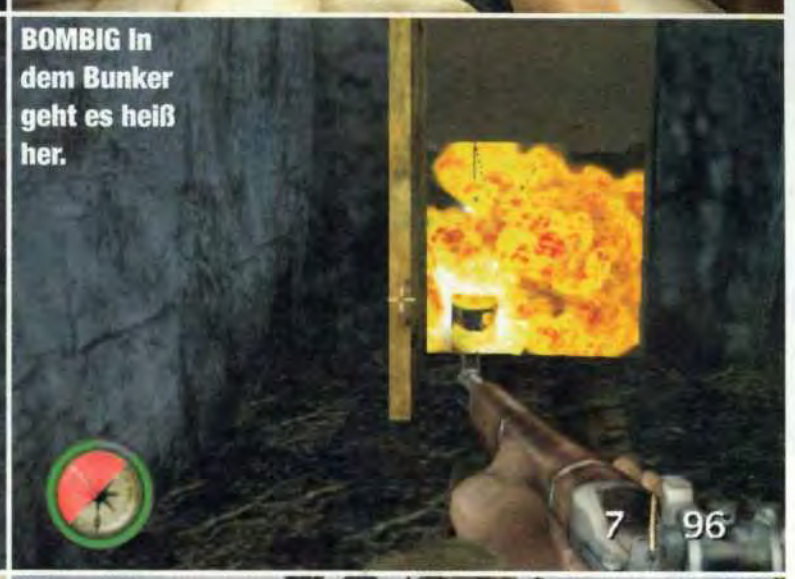
Nachdem sich Sony- und PC-Fans bereits ihre Ehrenmedaille verdienen konnten, dürfen sich bald auch GameCube-Besitzer in den Schützengraben werfen. Das deutlich vom oscarprämierten Film *Der Soldat James Ryan* inspirierte 2. Weltkrieg-Spektakel verknüpft auf elegante Weise geschichtlich verbriefte Fakten mit hollywoodtypischer Fiktion: Um der Übermacht der Alliierten etwas entgegensetzen zu können, arbeiten die Nazis insgeheim an einem neuen Flugzeugtyp, der Hitler und Konsorten den Sieg bringen soll. Zum Glück bekommt der amerikanische Geheimdienst Wind von der Sache und schickt mit dem jungen OSS (Office of Strategic Services) Jimmy Patterson seinen besten Mann an die Front.

STAHLGEWITTER AUF DEM GAMECUBE

Jimmys – und damit euer – Abenteuer beginnt am 6. Juni 1944, dem so genannten D-Day, mit dem Sturmangriff auf Omaha Beach. Bereits in der ersten Mission zeigt sich deutlich, wie sehr *Medal of Honor* die Grenzen zwischen Film und Videospiel verschwimmen lässt. Ähnlich wie bei *James Ryan* landen auch Jimmy und ein kleiner Trupp Soldaten an einem schwer befestigten Strandabschnitt. Während die Kameraden im Sperrfeuer der deutschen MG-Nester niedergemäht werden, müsst ihr euch in der Ego-Perspektive euren Weg durch ein Inferno bahnen, das in der Videospielgeschichte seinesgleichen sucht. Schreie verwundeter Kameraden, das Surren unzähliger Geschosse und markerschütternde Einschläge schwerer Artillerie-Granaten sorgen für eine beklemmend realistische Atmosphäre. Eure Aufgabe in dem Chaos: die deutschen Bunker und MG-Nester ausschalten, koste es, was es wolle.

KAMPF UMS ÜBERLEBEN

Insgesamt warten 19 abwechslungsreiche Missionen darauf, von euch gemeistert zu werden. Das Spektrum der Aufträge reicht von knallharten Fronteinsätzen über knifflige Sabotageaufträge bis hin zu Geleitschutz und Rettungsmissionen. Das Innere eines deutschen U-Boots wartet dabei ebenso auf euren Besuch wie eine geheime Werft oder die zerbombten Straßenzüge Arnheims. Zahlreiche An-



INFO HINTERGRUND

Der Soldat James Ryan

6. Juni 1944, Omaha Beach. Die Invasion in der Normandie hat begonnen. Auch Captain Miller (dargestellt von Tom Hanks) und seine kleine Einheit bekommen nach der nervenaufreibenden Eröffnungssequenz den Auftrag, einen amerikanischen Soldaten zu finden und nach Hause zu bringen. Obwohl der junge Soldat James Ryan seine drei Brüder im Krieg verloren hat, weigert er sich, seine Kompanie zu verlassen. Das mit fünf Oscars prämierte Meisterwerk zeigt die Greuel des zweiten Weltkrieges in nie gekannter Schonungslosigkeit.

spielungen auf Hollywoodfilme wie *Die Brücke von Arnheim* unterstreichen dabei das cineastische Flair des Ausnahmetitels. Natürlich versucht die deutsche Wehrmacht alles, um euch an der Ausführung eures Auftrages zu hindern. Die hervorragend animierten und mit einer beachtlichen künstlichen Intelligenz ausgestatteten Truppen lauern euch in Hauseingängen auf, verschanzen sich hinter Barrikaden oder versuchen, mit Flugzeugen und Panzern euren Bemühungen ein Ende zu setzen. Um die Gegnerschar auszuschalten, stehen euch unterschiedliche Waffen zur Verfügung: von der fast schon obligatorischen Schrotflinte über das Scharfschützen-Gewehr bis hin zur schallgedämpften Pistole.

VORSPRUNG DURCH TECHNIK

Technisch zeigt sich das Kriegsdrama von seiner besten Seite. Im Gegensatz zur PS2-Version soll das fertige WK-II-Epos ohne Framerate-Einbrüche über euren Bildschirm laufen. Die Wehrmachtssoldaten wurden ihren realen Vorbildern bis in die kleinste Uniformfalte nachempfunden und versuchen euch mit typisch deutschen Sprachsamples einzuschüchtern, was viel zur grandiosen Atmosphäre des Spiels beiträgt. Sämtliche Locations wurden äußerst realistisch in Szene gesetzt und mit abwechslungsreichen Texturen versehen. Im Gegensatz zu anderen Spielen des Genres verzichtet der EA-Titel auf übertriebene Gewaltdarstellungen. Zusammen mit dem bombastischen Soundtrack, der von Film-Spezi Michael Giacchino in Zusammenarbeit mit dem Seattle Symphony Orchestra eingespielt wurde, und den hervorragenden Soundeffekten ergibt sich ein außergewöhnliches Spielerlebnis, das euch unweigerlich in seinen Bann schlagen wird.

HENRY ERNST

ANGESPIELT

MOH: FRONTLINE

Genre:	Ego-Shooter
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card
Umfang:	Nicht bekannt
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.ea.com**

Hersteller	Termin
Electronic Arts	**Nicht bekannt**

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Ein in allen Belangen herausragender Titel, **leider nicht für jüngere Spieler geeignet**“

NEUE HELDEN Oben ballert die RAmarl auf die Wolfsbrut, während die HUcaseal das Schwert bevorzugt.

HELDENGRUPPE Vier Spieler kämpfen gegen die Monster.

Phantasy Star Online: Episode I & II

Mit Phantasy Star Online: Episode I & II startet Nintendo ins Online-Zeitalter.

Phantasy Star Online als Rollenspiel zu bezeichnen ist eigentlich leicht geschummelt. Nun gut, es gibt Charakterwerte, die Fähigkeitswerte der Helden müssen gesteigert werden und mit einigen Mitspielern hat man sogar eine echte Heldengruppen beisammen. Den typischen RPG-Kampfbildschirm oder eine epische Story sucht man jedoch vergebens. Hauptsächlich geht es nämlich darum, wie in einem Klopp&Prügel-Spiel Monster in Echtzeit zu bekämpfen und dafür Erfahrungspunkte einzusacken. Das mag vielleicht recht eintönig klingen, doch die Abwechslung der verschiedenen Welten, die unzähligen versteckten Items und sehr viele Missionen lassen besonders im Online-Modus einen echten Suchtfaktor aufkommen. So habe ich als Besitzer der fast identischen Dreamcast-Version seit dem Release im Februar 2001 knapp über 1.000 Online-Stunden mit Monstermetzeln und Waffensuchen verbracht.

NUR FÜR JAPANER

Nachdem unser Japan-Korrespondent Warren Harrod bereits einige Runden im offiziellen Beta-Test der verbesserten GameCube-Version gedreht hat, ist jetzt auch bei uns end-

TEAMWORK Der gemeingefährliche Hildebear sollte gemeinsam bekämpft werden.

ODIN EILT ZU HILFE Spectre#2 wird von einem Riesenbären verfolgt. Odin eilt natürlich zur Rettung.

BREATH OF FIRE Jede Welt wird von einem riesigen Endgegner bewacht.

lich die Vorabversion angekommen, welche den ellenlangen Namen *Phantasy Star Online: Episode I & II – Trial Edition* trägt. Der Verpackung liegt sowohl das Spiel als auch das Modem und der Keyboard-Controller bei. Was zuerst auffällt, wenn man sich von der japanischen Menüführung zur Charakter-Erschaffung bis hin zum Spielstart gewurschtelt hat, ist, dass die Trial-Version keinen Einzelspielermodus besitzt. Da meine Kollegen auch gerne ihrer eigenen Arbeit nachgehen, war es mitunter schwer, jemanden für ein gemeinsames Abenteuer zu finden. Auch der Online-Modus stand uns im heimischen Fürth nicht zur Verfügung, da einerseits das recht komplizierte Telefon-Menü komplett auf Japanisch und andererseits die Einwahlnummer für das japanische Telefon-System nicht mit den deutschen Telekom-Leitungen kompatibel war.

GROSSE UNTERSCHIEDE

Kommen wir aber mal zum Spiel: Kenner der Dreamcast-Version werden sicherlich schon bei der Charakter-Erschaffung in Verzückung geraten. Nicht nur, dass jetzt drei neue Charakterklassen zur Verfügung stehen … nein, auch die alten Haudegen der Sega-Konsole haben einige Neuerungen erfahren. So stehen jedem Charakter jetzt mindestens zwölf neue Outfits zur Verfügung und zudem spendierte man ihnen auch ein paar weitere Animationsphasen. Die drei neuen Charakterklassen machen einen sehr coolen Eindruck und sind in jeder Hinsicht eine echte Bereicherung. Die RAmarl (eine Meisterin der Handfeuerwaffen) ist in ihren Werten sehr ausgewogen und hat von allen Charakteren die coolste Art, eine Waffe gegen die Monster abzufeuern. Bruce-Willis-like hält sie die Wumme mit einer Hand und nimmt die Untiere, ohne mit der Wimper zu zucken, aufs Korn. Die HUcaseal-Androiden-Jägerin ist in ihren sehr figurbetonten Outfits heißer als jede andere Heldenklasse und der FOmar-Magier geht mit höheren Verteidigungswerten als jeder andere Zauberer in die Schlacht. Traurig sah es auf unserer Trial-Version mit den neuen Welten aus. Nach unserem bisherigen Kenntnisstand kann man die vier Cube-exklusiven Levels nur im Online-Modus anwählen. In den Offline-Multiplayer-Sessions standen uns nur die vom Dreamcast bekannten Levels Wald, Höhlen und Minen offen. Angenehm aufgefallen ist uns, dass einige Grafikfehler der Urfassung ausgemerzt wurden. Jedoch hatte der Mehrspielermodus des Öfteren mit unschönen Pop-ups zu kämpfen.

JEAN-REINER JUNG

ABGREIF-ALARM Odin deaktiviert gerade die Barriere und schon wetzt Spectre#2 zu den Schatzkisten.

ANGESPIELT

PHANTASY STAR ONLINE

Genre:	Online-Rollenspiel
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card
Umfang:	8 Welten
Sprache:	Japanisch

Internet: **www.sonicteam.com/psogc/trial**

Hersteller	Termin
Sega	**Noch nicht bekannt**

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Süchtig machende Online-Rollenspiel-Klopperei, die auf dem Cube wohl so richtig in Fahrt kommen wird."

cubeshop.de
Dein Shop für den Gamecube

Resident Evil
nur 55,60 €

Turok Evolution
nur 55,60 €

Name	Artikel-Nr.	Preis
18 Wheeler	1001	55,60 €
Aggressive Inline (30.08.)	1003	55,60 €
Batman Vengeance	1006	57,80 €
Batman: Dark Tomorrow (02.11.)	1005	unbekannt
Bloody Roar	1007	55,60 €
Bomberman (Sept.)	1059	unbekannt
Burnout	**1008**	**55,60 €**
Cel Damage	1009	52,70 €
Crazy Taxi	1011	55,60 €
Dark Summit	1012	55,70 €
Dave Mirra Freestyle BMX 2	1013	55,60 €
Die Hard - Vendetta (16.09.)	1044	unbekannt
Disney's Tarzan Freeride	1014	57,10 €
Donald Duck Quack Attack	1015	57,80 €
Driven	1016	57,10 €
Eggo Mania (02.09.)	1060	unbekannt
ESPN International WinterSports	1017	57,20 €
Eternal Darkness: Sanity's Requiem (01.10.)	1018	unbekannt
Evolution Worlds (Sept.)	1061	unbekannt
Extreme G 3	1019	55,60 €
F1 2002 (12.07.)	1062	56,20 €
Fifa Football 2002	1020	59,85 €
FIFA WM 2002	1021	56,70 €
Gauntlet Dark Legacy	1022	56,20 €
Hidden Invasion	**1053**	**53,60 €**
Hot Wheels (02.11.)	1064	unbekannt
Inline Skating (Sept.)	1065	unbekannt
International Superstar Soccer 2 (ISS 2)	1023	57,40 €
J. McGrath Supercross World	1024	55,60 €
James Bond: Agent im Kreuzfeuer	**1066**	**55,10 €**
Jimmy Neutron der mutige Erfinder (02.09.)	1067	unbekannt
Kameo: Elements of Power (19.08.)	1025	58,80 €
Legends of Wrestling	1026	56,50 €
Lego Bionicle Mata Nui (19.08.)	1027	unbekannt
Lost Kingdoms	1068	55,70 €
Luigis Mansion	**1028**	**53,40 €**
Mario Sunshine (01.10.)	1069	unbekannt
Metroid Prime (02.12.)	1029	58,80 €
MX Superfly (02.09.)	1070	unbekannt
NBA Courtside 2002	1030	53,30 €
NHL Hitz 2002	1031	56,20 €
Pikmin	**1032**	**51,60 €**
Pillage (18.11.)	1033	unbekannt
Rayman 3 Hoodlum Havoc (30.11.)	1071	unbekannt
Red Card Soccer (Sept.)	1072	56,20 €
Resident Evil (13.09.)	1034	55,60 €
Rocky (18.11.)	1035	unbekannt
Rolling (16.09.)	1036	unbekannt
Scooby-Doo! Night of 100 Frights (02.11.)	1073	unbekannt
Simpsons Road Rage	**1037**	**52,80 €**
Smugglers Run Warzones (26.07.)	1074	54,80 €
Sonic Adventure 2 Battle	1038	57,50 €
Soul Fighter	1075	54,40 €
Spiderman - The Movie	**1039**	**54,50 €**
Spy Hunter	1040	57,20 €
SSX Tricky	1041	52,80 €
Star Fox Adventures: Dinosaur Planet (04.11.)	1042	unbekannt
Star Wars Rogue Leader	1043	55,60 €
Super Monkey Ball	1046	56,10 €
Super Smash Brothers Melee	**1045**	**51,60 €**
Tetris World (31.10.)	1047	unbekannt
Tony Hawks Pro Skater 3	1048	56,30 €
Toxic Grind (Sept.)	1049	unbekannt
Turok Evolution (06.09.)	1050	55,60 €
Turok Evolution UK (06.09.)	1051	55,60 €
Twin Caliber (17.03.03)	1052	unbekannt
Universal Studios Theme Park	1053	52,60 €
Virtua Striker 3	1054	56,60 €
Waverace Blue Storm	1055	53,30 €
Worms Blast	1056	57,20 €
X Racer (30.09.)	1057	unbekannt
Zoo Cube (28.07.)	1058	56,20 €
Zubehör		
Action Replay	9001	38,20 €
AGB Kabel (Nintendo)	9002	18,60 €
Controller Black (Nintendo)	9003	34,20 €
Controller Clear Purple (Nintendo)	9004	34,20 €
Controller Purple (Nintendo)	9005	34,20 €
Gamecube Black	9006	199,90 €
Gamecube Purple	9007	199,90 €
Memory Card 59 (Nintendo)	9008	23,90 €
RF Switch/Modulator (Nintendo)	9009	23,90 €
RGB Kabel (Nintendo)	9010	31,40 €

Versandkosten: Vorkasse / Bankeinzug nur 1,99 €
Nachnahme nur 4,99 € (zzgl. NN-Gebühr 1,53 €)
Lieferung nur innerhalb Deutschlands, nur versand.
Bestellen online, per Post, Telefon, Fax und SMS!
www.cubeshop.de, Email: info@cubeshop.de
Bestellfax: 0831 - 52 07 13 82
cubeshop.de, Salzstr. 37, 87435 Kempten
Versand über die Deutsche Post
Vorbestellungen möglich! / Teillieferungen ausgeschlossen!
Inhaber: Jan Oberhauser; Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

Bestell-Hotline: 0,06 € - 0,12 € / Min
0700 - CUBESHOP
28237467

Helplines
Probleme beim Zocken? Wir helfen weiter!
Cube-Helpline: 0190 - 82 48 71 (1,86 €/Min)
PC-Helpline: 0190 - 82 46 26 (1,86 €/Min)

Bestellen per SMS!
Alle unsere Artikel kannst Du auch bequem per SMS bestellen, einfach SMS mit „Versandart Artikel-Nr." an 72866 senden. Beispiel für Pikmin bei Vorkasse: „VK 1032". Bei Nachnahme „VK" durch „NN" ersetzen (kein Bankeinzug). Mehrere Artikel durch ein Leerzeichen trennen z. B. "VK 1032 1045". Deine Adresse wird per Rück-SMS abgefragt.
VK 1032
per SMS an 72866

Super Smash Bros.
nur 51,60 €

Pikmin
nur 51,60 €

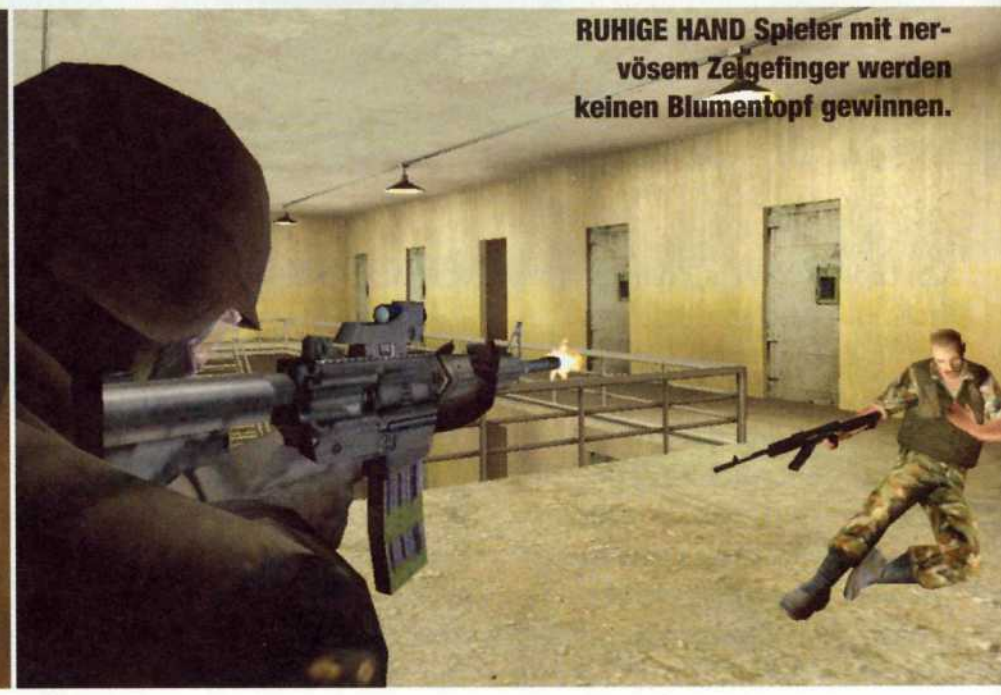
cubeshop.de
Dein Shop für den Gamecube

Ubi Softs **Action-Spektakel** basiert auf Clancy's „Sum of all Fears".

Der Anschlag

Die Welt ist in Aufruhr, Terroristen haben einen Anschlag auf ein Stadion in den USA verübt. Tausende Menschen starben bei der hinterhältigen Tat. Anhand dieser leider erschreckend realistisch anmutenden Handlung ist es am Spieler, die Terroristen von weiteren Schreckenstaten abzuhalten. Als Mitglied einer Spezialeinheit des FBI wird der Spieler dem CIA unterstellt und muss in

ABWECHSLUNGSREICH Ihr bewegt euch innerhalb und außerhalb der Gebäude.



RUHIGE HAND Spieler mit nervösem Zeigefinger werden keinen Blumentopf gewinnen.

GAME BOY ADVANCE

Bereits erhältlich!

Bereits erhältlich!

Bereits erhältlich!

Bereits erhältlich!

Bereits erhältlich!

Bereits erhältlich!

insgesamt elf Missionen den Terror verhindern. Dabei steuert ihr den Spezialagenten aus einer Ego-Perspektive. Eure Teamkollegen befinden sich meist direkt hinter euch. Gemeinsam schleicht ihr nun durch die unterschiedlichsten Gebäude, befreit Geiseln oder entschärft Bomben. Umherlaufende Feinde werden mit verschiedenen Waffen wie beispielsweise Gewehren und Granaten ausgeschaltet. Dabei müsst ihr auch auf Spezialausrüstung wie Nachtsichtgeräte, Blendgranaten und Herzschlagsensoren zurückgreifen. Außerdem könnt ihr euren Teamkollegen Befehle erteilen, wie eine Türe aufzubrechen oder die Stellung zu halten. Was den *Anschlag* von üblichen Ego-Shootern abhebt, ist der hohe taktische Anteil im Spiel – denn nur mit der richtigen Strategie und vorsichtigem Vorgehen werdet ihr erfolgreich sein. Grafik und Sound hinterlassen bereits jetzt einen guten Eindruck. PC-Spieler dürfen zeitgleich mit dem Film, der am 8. August 2002 in den Kinos anläuft, auf Terroristenjagd gehen. GameCube-Spieler müssen sich noch bis zum September gedulden. Wer sich von der heiklen Thematik nicht abschrecken lässt, darf sich schon mal auf einen packenden Taktik-Shooter freuen.

FABIAN SLUGA

ANGESPIELT

DER ANSCHLAG

Genre:	Ego-Shooter
Spieler:	Nicht bekannt
Speichern:	Memory Card
Umfang:	11 Levels
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.ubisoft.de**

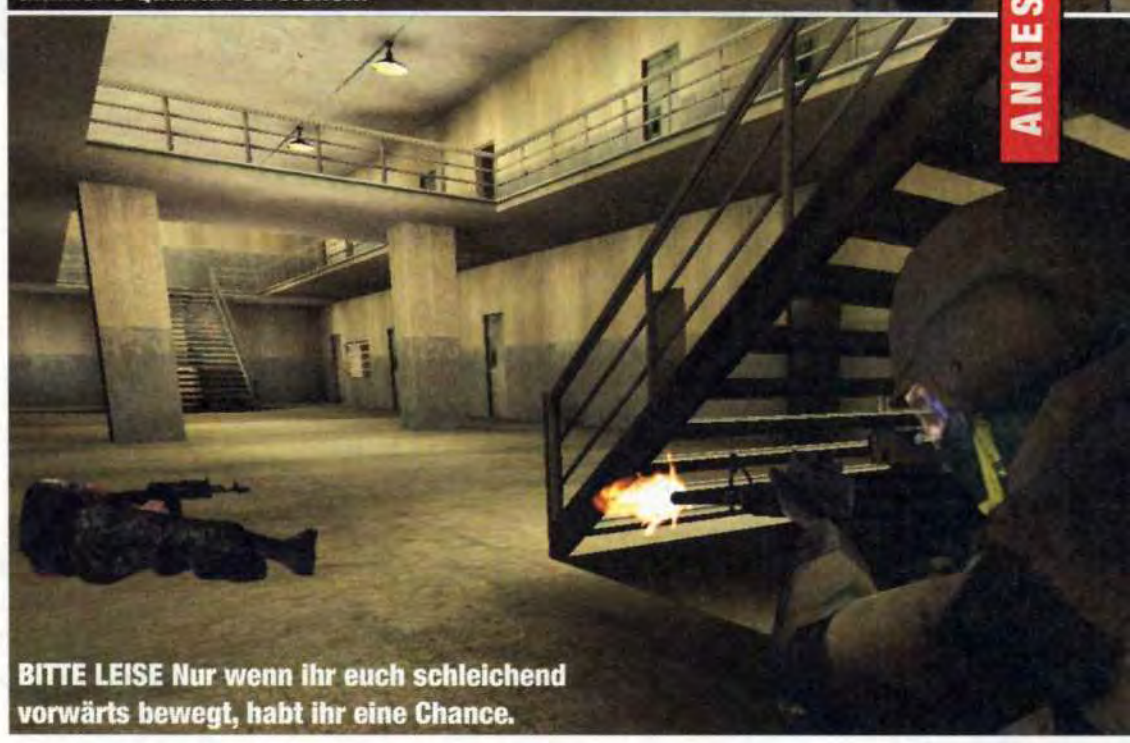
Hersteller	Termin
Ubi Soft	**24. Oktober**

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„**Knallharter,** taktischer Ego-Shooter nach der Kino- und Buchvorlage mit recht heiklem Hintergrund“

PC-BILDER Die Bilder stammen noch von der PC-Version, dürften auf dem GameCube aber eine ähnliche Qualität erreichen.



BITTE LEISE Nur wenn ihr euch schleichend vorwärts bewegt, habt ihr eine Chance.

ICH MUSS ZUHAUSE BLEIBEN

THQ

Bereits erhältlich!

Erhältlich ab Mitte Juni!

Bereits erhältlich!

Erhältlich ab Mitte Juni!

Erhältlich ab Ende Juni!

Erhältlich ab Ende Juli!

Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast

Bald dürfen auch **GameCube-Jedis** dem Imperium zeigen, was ein Lichtschwert ist.

ÜBERZAHL Im Kampf gegen das Imperium verbeult ihr so manchem Sturmtruppler den Helm.

MÄCHTIG Wenn Kyle mit seinem Jedi-Shock zuschlägt, können die Sturmtruppen einpacken.

Ganze 13 Jahre nach der *Rückkehr der Jedi Ritter* gibt das Imperium noch immer keine Ruhe. Zahlreiche Splittergruppen haben sich in den hintersten Winkeln des Universums verkrochen und versuchen, mit hinterhältigen Angriffen auf die Republik den Frieden in der Galaxis zu stören. Um der dunklen Bedrohung Herr zu werden, dürfen im Winter dieses Jahres auch GameCube-Padawans den Helmen der imperialen Truppen ein paar ordentliche Dellen verpassen. In der Rolle des Jedi-Ritters Kyle Katarn habt ihr die nicht ganz ungefährliche Aufgabe, die Häscher des Imperiums aufzuspüren und zu vernichten. Mithilfe eures Lichtschwertes und der Macht im Gepäck kämpft ihr euch in 19 Missionen durch die entlegendsten Ecken des *Star Wars*-Universums. Zahlreiche Spezialfähigkeiten wie der gefürchtete Jedi Choke, Jedi Jump oder Jedi Push helfen dabei, die zahlreichen Gefahren zu überstehen. Für alle, die sich – anstatt mit dem Lichtschwert herumzufuchteln – lieber auf konventionelle Argumentationsverstärker verlassen, bietet *Jedi Knight II* zehn Waffensysteme, die allesamt mit einem sekundären Schussmodus ausgestattet sind. Obwohl sich *Jedi Outcast* in erster Linie als reinrassiger Ego-Shooter versteht, haben Spieler, die mit der Ego-Perspektive nicht klarkommen, die Möglichkeit, das Spiel komplett aus der Verfolgeransicht (ähnlich wie bei *Tomb Raider*) zu spielen. Sollte die Macht mit den Programmierern sein, erwartet Nachwuchs-Jedis ein heißer Winter. Aufgrund fehlenden Bildmaterials sind sämtliche Bilder von der PC-Version. Die GameCube-Variante wird sich grafisch aber kaum vom PC-Vorbild unterscheiden.

HENRY ERNST

ANGESPIELT

JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

Genre:	Ego-Shooter
Spieler:	Nicht bekannt
Speichern:	Memory Card
Umfang:	Nicht bekannt
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.lucasarts.com**

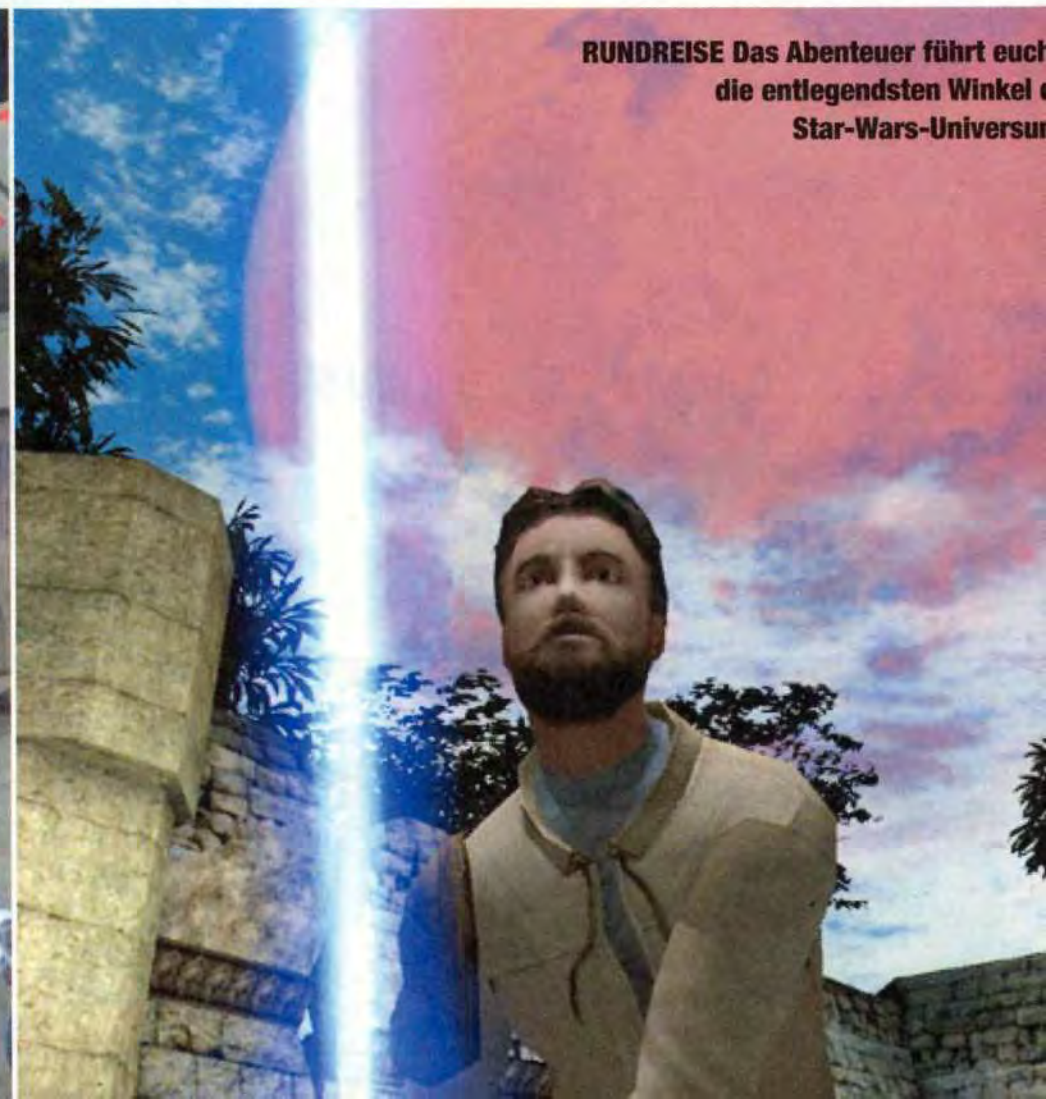
Hersteller	Termin
Activision	**4. Quartal**

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Mächtiger **Action-Kracher** mit starker Lizenz und guter Technik für Nachwuchs-Jedis und Nintendo-Padawans“

NIEDERGEMETZELT Dank seiner Jedi-Fähigkeiten bleibt Kyle Katarn cool, auch wenn's mal brenzlig wird.



RUNDREISE Das Abenteuer führt euch die entlegendsten Winkel d Star-Wars-Universu

Dave Mirra BMX XXX

Der neueste Auftritt von BMX-Champ Dave Mirra ist definitiv nix für **prüde Weicheier!**

Man kann es sich fast bildlich vorstellen. Da hocken die Entwickler von Z-Axis irgendwo im stillen Kämmerlein und brüten aus, wie sie den dritten Teil von *Dave Mirra BMX* mit revolutionären Ideen bereichern können. Wahrscheinlich wurde während dieser Zeit häufiger mal in diversen Herrenmagazinen geblättert und auch der ein oder andere heftige Action-Streifen dürfte konsumiert worden sein. Denn was euch mit *Dave Mirra BMX XXX* erwartet, ist teilweise schon derb. Beispiele gefällig? In einigen der Missionen ist es erforderlich, die anderen Biker mit einem Raketenwerfer oder einem Gewehr außer Gefecht zu setzen. Auch Feuerlöscher und diverse Gartenwerkzeuge kommen zum Einsatz. Wer seine Sache gut macht, wird mit einer astreinen Stripshow belohnt! Auf der Game Disc sind nämlich Full-Motion-Videos versteckt, in denen gut gebaute Damen die Hüllen fallen lassen. Wenn das keine Motivation ist. Darüber hinaus wird geflucht, dass sich die Balken biegen. Auch das Verhalten der nicht spielbaren Charaktere unterstreicht den rüden Charme des Spiels. Wo bei *Tony Hawk's Pro Skater 3* am Pool gegrillt wird, wird bei *Dave Mirra BMX XXX* rotzfrech in denselben gepinkelt.

BMX UND BABES

Nicht nur als Belohnung warten heiße Hasen auf den Spieler, diesmal stehen auch aufregende Chicks am Start, um auf dem Rad zu glänzen. Neben Dave Mirra selbst sind 15 der bekanntesten Radler anwählbar, darunter Ryan Nypuist, Dave Osato oder Mike Laird. In acht riesigen Arealen zeigen die Biker in fünf BMX-Disziplinen mehr als 2.000 verschiedene Tricks, wobei die akrobatischen Aktionen mit flüssigen 60 Bildern pro Sekunde dargestellt werden. Wer jedoch zu viel riskiert, der landet dank SDS (Enhanced Skeletal Dynamics System) mit einem erschreckend realistischen Sturz unsanft auf dem Asphalt. Durch die Interaktion mit der Umgebung können neue Abschnitte freigefahren und versteckte Areale entdeckt werden. Für Freunde von Mehrspielerduellen stehen diverse Modi zur Auswahl, zu denen bislang aber noch keine Details bekannt sind. Man darf schon jetzt gespannt sein, mit welcher Altersfreigabe dieser Titel die deutschen Verkaufsregale schmücken wird.

JENS QUENTIN

ANGESPIELT

DAVE MIRRA BMX XXX

Genre:	Trendsport
Spieler:	1-2
Speichern:	Memory Card
Umfang:	Nicht bekannt
Sprache:	Nicht bekannt

Internet: **www.acclaim.de**

Hersteller	Termin
Acclaim	**November**

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„**Sex und Gewalt** als neue Ideen in einem Trendsport-Titel – wir sind gespannt!"

LUFTIG Die Damen zeigen sich auch auf dem Rad erstaunlich gelenkig.

SCHMUCK Auch auf dem BMX-Rad ist man ohne die richtigen Klunker am Hals out.

DAMALS Nietenhalsbänder und Schweißbänder aus den glorreichen 80er-Jahren sind wieder voll im Trend.

Mortal Kombat: Deadly Alliance

Midways **berühmt-berüchtigte Beat-'em-Up-Serie** feiert ein Comeback auf dem GameCube.

Sub Zero and Raiden are back! Nach dem missglückten Ausflug in die 3D-Arenen des Vorgängers wagen es die Entwickler erneut, die Kämpfer in einen 3D-Ring zu schicken. Was wir bisher gesehen haben, reicht jedoch nicht an die Qualität der Arenen von *Dead or Alive 3*, *Virtua Fighter 4* oder an das kommende *Soul Calibur 2* heran. Midway plant über 20 Kämpfer zu integrieren, darunter einige neue wie Li Mei, Moloch oder eine weibliche Ausgabe von Sub Zero. Bereits aus den Vorgängern bekannte Charaktere wie Sub Zero, Jax, Scorpion, Raiden und Sonya sind auch wieder mit dabei. *Mortal Kombat: Deadly Alliance* ist ein weniger komplexes Beat 'em Up als beispielsweise *Virtua Fighter 4*. Dazu fehlen einfach die differenzierten Block- und Kontermöglichkeiten des Sega-Krachers. Doch über mangelnde Härte brauchte sich bei *Mortal Kombat* noch nie jemand zu beschweren, und so macht der neueste Teil hier ebenfalls keine Ausnahme. Das Pixelblut spritzt, wie bei den bisherigen Teilen, in rauen Mengen und selbstverständlich sind auch die „Fatality"- und „Brutality"-Moves wieder mit dabei. Ob es der rote Lebenssaft allerdings auch in dieser Form in die europäische Version schafft, ist fraglich. Ihr Comeback feiern die *Mortal Kombat*-Protagonisten im Dezember, doch so wie es momentan ausschaut, scheint der neueste Teil nicht die nötige Schlagkraft zu besitzen, um mit *Soul Calibur 2* mitzuhalten.

FABIAN SLUGA

STIMMUNGSVOLL Die Arenen sind durchaus atmosphärisch, reichen aber noch nicht an die Referenzspiele heran.
SPECIAL MOVES Ob man auch diesmal wieder diverse Tastenkombinationen auswendig lernen muss?

ANGESPIELT
MORTAL KOMBAT

Genre:	Beat 'em Up
Spieler:	1-2
Speichern:	Memory Card
Umfang:	20+ Kämpfer
Sprache:	Englisch

Internet: **www.midway.com**

Hersteller	Termin
Midway	**Dezember**

EINSCHÄTZUNG

GUT

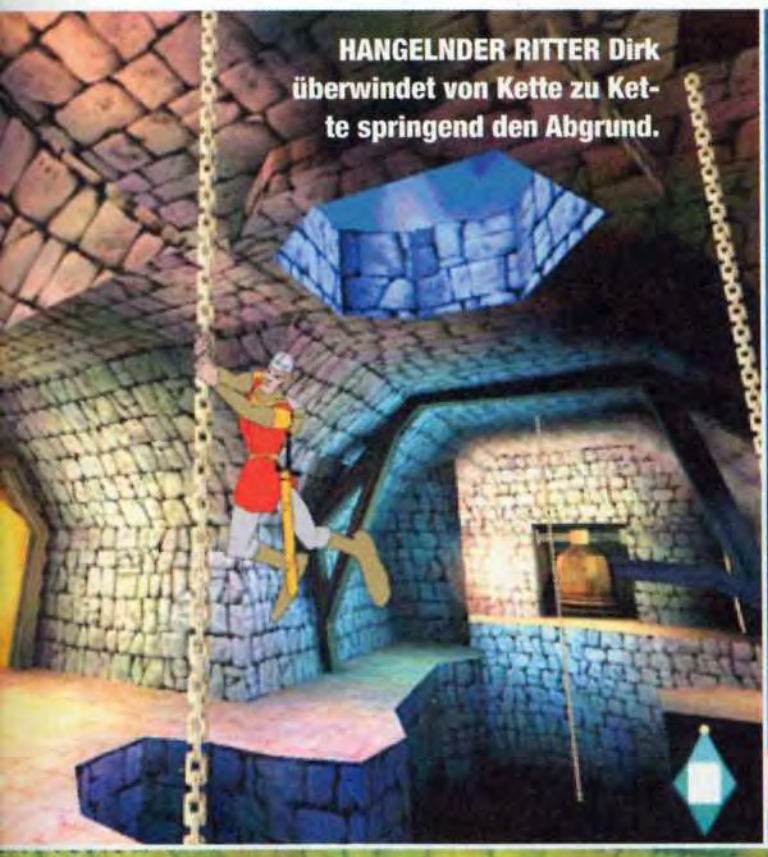
„**Vielversprechende Fortsetzung** der Prügelserie, die noch ein wenig Tuning vertragen könnte."

Dragon's Lair 3D

Die Ursünde aller interaktiven Filme kehrt zurück! Diesmal soll das **Cartoon-Abenteuer** allerdings spielbar sein.

Hallo, liebe Newbies! Da die meisten von euch im Jahre 1983 sicherlich noch nicht einmal geplant waren, kommt nun ein kleiner Exkurs in die Geschichte der Videospiele. Während die gesamte Welt Spiele wie *Pac-Man* oder *Space Invaders* genoss, stürmte ein neuer Spielautomat die Läden, welcher eine Grafik besaß, wie man sie bis dato nicht für möglich gehalten hatte. Dieser Automat hieß *Dragon's Lair* und sein Geheimnis bestand darin, dass er wirklich einen Film abspielte. Die Interaktionsmöglichkeit war natürlich gering und beschränkte sich darauf, dass man im richtigen Moment auf den richtigen Knopf drücken musste, damit der Film weiterging und man nicht eine der unzähligen Sterbeszenen zu sehen brauchte. Rundum erneuert kehrt dieser Grafikklassiker nun im September zurück. Die neue Endung 3D im Titel soll darauf hinweisen, dass es nun kein Film mehr ist, der abgespielt wird, sondern dass ihr den Helden Ritter Dirk durch eine vollständig dreidimensionale Umgebung steuert. In der Rolle des schwertbestückten Hauptdarstellers schleicht ihr durch eine modrige Burg und versucht, die liebreizende und leicht bekleidete Prinzessin Daphne aus den Klauen des bösen Drachen Singe zu befreien. In Anlehnung an die Zeichentricksequenzen des Originals wurden 43 Areale mit mehr als 250 Räumen konstruiert, die ihr in bekannter 3D-Action-Adventure-Manier bewältigen dürft. Nach dem ersten Eindruck kommt die 3D-Computergrafik-Umsetzung schon recht nahe an das Cartoon-Original heran. Ob der Grafikhammer aus den 80ern allerdings auch heute noch überzeugen kann und ob die Renovierung des Spielprinzips funktioniert hat, dürfte sich frühestens bei der Veröffentlichung im November zeigen.

JEAN-REINER JUNG



HANGELNDER RITTER Dirk überwindet von Kette zu Kette springend den Abgrund.

HILFLOSER RECKE Tja, wer den königlichen Hamburger trägt, kann sein Schwert nicht ziehen.

ANGESPIELT

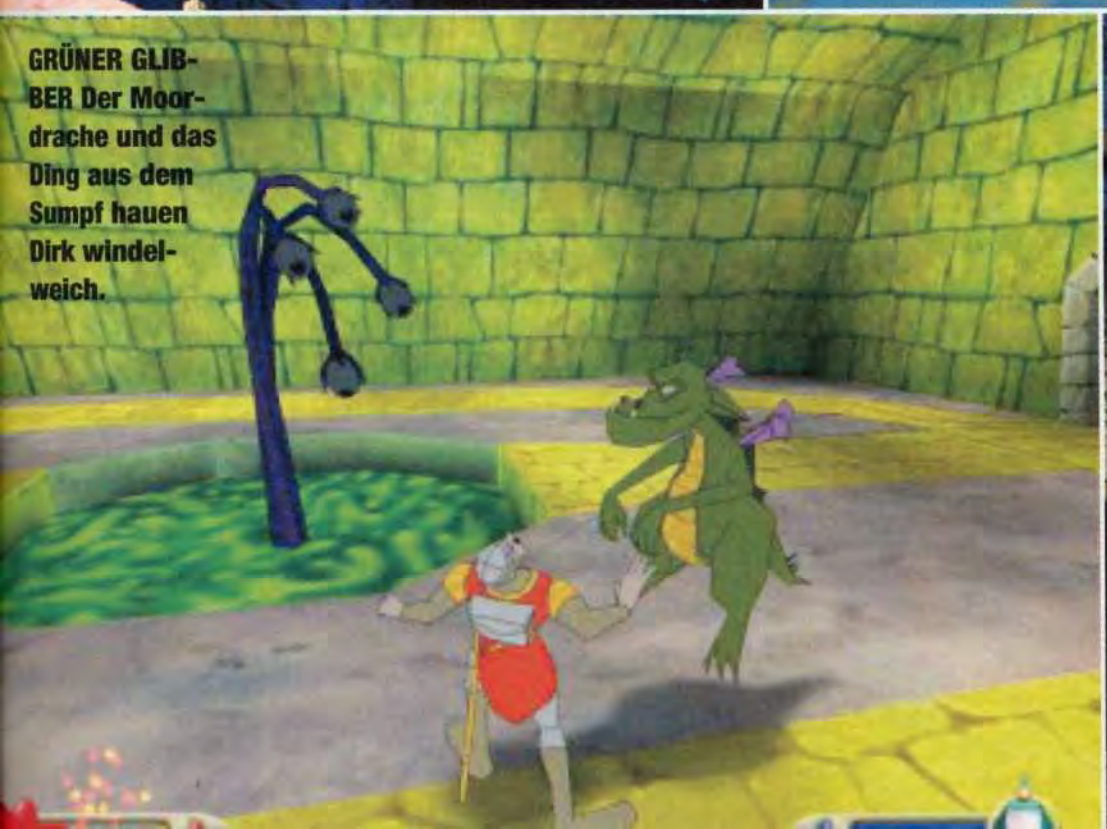
DRAGON'S LAIR 3D

Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card
Umfang:	43 Areale
Sprache:	Englisch
Internet:	www.dragonslair3d.com
Hersteller:	Encore
Termin:	November

EINSCHÄTZUNG

GUT

„Vielleicht klappt es diesmal mit dem **Spielspaß**. Dragon's Lair auf dem Sprung ins neue Jahrtausend."



GRÜNER GLIBBER Der Moordrache und das Ding aus dem Sumpf hauen Dirk windelweich.

SPRUNG IN DIE DRITTE DIMENSION Man hat sich große Mühe gegeben, das Flair des Originals zu erhalten.

Yoshi's Island: Super Mario Advance 3

Auf dem Super Nintendo ein Klassiker, ruft Nintendo die Jump&Run-Perle auf dem GBA zurück ins Leben.

Bereits im Jahr 1995 erschien *Yoshi's Island* als einer der letzten großen Kracher auf dem Super Nintendo. Und obwohl der Titel sowohl auf dem Super Nintendo als auch auf dem GBA Marios Namen beinhaltet, spielt Nintendos Vorzeige-Klempner eine eher untergeordnete Rolle in dem Jump&Run-Spektakel. Den Grund hierfür liefert die Geschichte des Spiels, in der Kamek, ein Koopa mit magischen Fähigkeiten, den Untergang der Koopa-Familie durch ein neugeborenes Zwillingspärchen voraussieht. Kamek sieht nur eine Lösung: Die Zwillinge müssen eliminiert werden. Also macht er sich auf den Weg, um dem Storch, der die beiden Babys zu ihrem neuen Heim bringt, eine Falle zu stellen. Doch der Plan misslingt und Kamek kann nur ein Baby fassen, das andere – es handelt sich um Mario – fällt auf eine Insel. Der kleine Windelmann – er trägt bereits jetzt eine rote Mütze – wird von den Yoshis gefunden, mit samt einer Karte, die zurück zu Marios Eltern führt. Ab jetzt übernehmt ihr die Kontrolle über einen Yoshi. Eure Aufgabe ist es, Mario, der auf dem Rücken des Drachen sitzt, wieder mit seinem Bruder zu vereinen und zurück nach Hause zu bringen. Auf dem Super Nintendo spendierte Nintendo dem Modul den FX-Chip. Dieser Chip sollte der alternden Konsole helfen, zahlreiche 3D-Effekte flüssig darzustellen. Der GBA ist leistungsfähig genug und kommt ohne zusätzlichen Chip aus. Die 3D-Spielereien werden vor allem dazu genutzt, um Feinde, insbesondere die Zwischen- und Endgegner, zu drehen, zu stretchen, zu vergrößern oder zu verkleinern. Spielerisch bietet der Titel das gewohnt hohe *Mario*-Niveau und wir freuen uns, bald einen weiteren Klassiker auf dem GBA spielen zu können. Nichtsdestotrotz würden wir uns langsam, aber sicher einen komplett neuen *Mario*-Titel für Nintendos Handheld wünschen.

FABIAN SLUGA

ANGESPIELT

YOSHI'S ISLAND

Genre:	Jump & Run
Spieler:	1-2
Link-Modus:	Ja
Speichern:	Batterie
Umfang:	50+ Levels
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.nintendo.com**

Hersteller	Termin
Nintendo	**Dezember**

EINSCHÄTZUNG

SUPER

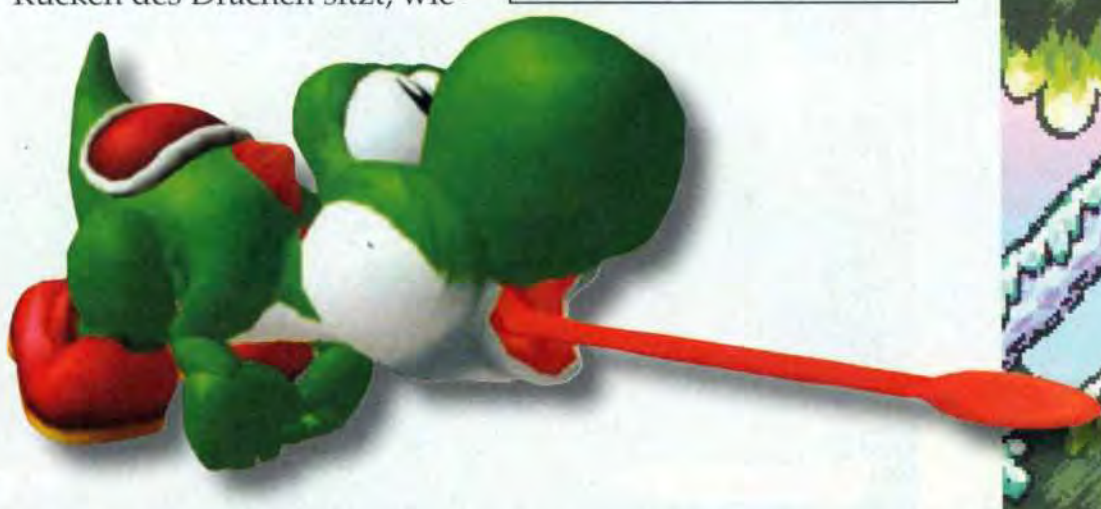
„Tolles und **fantasievolles Jump & Run**, das auch auf dem GBA eine absolut hervorragende Figur machen wird."

EFFEKTHASCHEREI Die Größe der Gegner wird als spielerisches Element eingesetzt.

STEINIG Hier rollt der kleine Drache gerade einen Stein in die richtige Position.

FEUER FREI Ihr könnt Gegenstände und Feinde aufsaugen und als Geschoss einsetzen.

TRAUMHAFT Der Grafikstil des Spiels ist absolut einzigartig.



NASSE FÜSSE In diesem seichten Wasser könnt ihr euch zum Schiff durchschlagen.

IST SCHON WIEDER OSTERN? Der Steinkopf ist Bestandteil eines Rätsels.

Golden Sun 2: The Lost Age

Breath of Fire II hat Golden Sun den Rang abgelaufen, aber bald schlägt die **Sonne** zurück.

Golden Sun-Kenner erinnern sich: Am Ende des beliebten GBA-Rollenspiels entbrannte ein wahnwitziger Showdown auf den Zinnen des Venus-Leuchtturms. Doch nachdem die Truppe um den Helden Isaac die vermeintliche Wurzel allen Übels in die ewigen Jagdgründe geschickt hatte, folgte eine sehr merkwürdige Sequenz und am Ende leuchteten dem Spieler die Worte „Fortsetzung folgt ...“ entgegen. Jetzt werden wir uns wohl noch bis 2003 gedulden müssen, um herauszufinden, wie der Kampf gegen das Böse weitergeht. Japaner haben es seit dem 28. Juni schon besser und das rundum erneuerte Sequel bereits in ihren Händen. *Golden Sun 2: The Lost Age* spielt diesmal auf dem Kontinent Lemuria und ihr kontrolliert diesmal nicht die bekannten Helden. Diese haben die Fackel des Abenteuers an drei Hauptakteure mit den Namen Cassia, Sieba und Jasimine weitergegeben. Das bedeutet aber nicht, dass keine bekannten Gesichter mehr in der Party auftauchen. Je nach Story-Abschnitt kommen neue Charaktere hinzu, die sich in eurer Heldentrup-pe breit machen und mit ihren speziellen Fähigkeiten neue Aktionsmöglichkeiten eröffnen. Leider lässt sich mit unseren dürftigen Japanisch-Kenntnissen noch nichts über die Story sagen. Was jedoch feststeht, ist, dass sich technisch einiges getan hat. Die Effekte in den Kämpfen sehen viel besser aus und die Auswirkungen eurer Magie auf der Oberwelt sind sehr ansehnlich. Das Magie-System hat eine Überarbeitung erfahren und bietet nun mindestens doppelt so viele Fähigkeiten. Wenn sich die Entwickler für die Fortsetzung ein wenig mehr Mühe mit dem Charakter-Design und der Story gegeben haben, hat *Breath of Fire II* als Rollenspiel-Referenz ausgedient.

JEAN-REINER JUNG

ANGESPIELT

GOLDEN SUN 2

Genre:	Rollenspiel
Spieler:	1-2
Link-Modus:	Ja (2 Module)
Speichern:	Batterie
Umfang:	Ca. 50 Std. Spielzeit
Sprache:	Japanisch

Internet: **www.nintendo.co.jp/n08/agfj/**

Hersteller	Termin
Nintendo	**2003**

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Wenn die Macken des ersten Teils beseitigt sind, erobert sich Golden Sun 2 den **Referenz-Thron** zurück.“

BALANCEAKT Lasst euch bloß nicht aus dem Gleichgewicht bringen.

ROSA RAUSCHEWIND Die Kampfsequenzen sind von gewohnt bombastischer Qualität.

GEHEIMGANG Mit eurer Psynergy könnt ihr die Pflanzenwucherungen entfernen.

LUFTUNTERSTÜTZUNG Der Drache greift aktiv in den Kampf ein.

ALLE FAHRER, ALLE RENNEN,
DIE GANZE SPANNUNG DER SAISON 2002.

PC CD-ROM · GAMECUBE · XBOX · PlayStation · PlayStation 2

GameStar
«für besondere Realitätsnähe»
F1 2002
Ausgabe 07/2002
89%

PC ACTION
GOLD
Ausgabe 07/2002
87%

HIT
PLAYZONE
Ausgabe 07/2002
90%

GLÜCKWUNSCH! DU HAST GERADE MONTOYA ÜBERRUNDET.

SCHADE, DEIN RENNEN ENDET IM KIESBETT.

EA SPORTS

www.electronicarts.de

© 2002 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. 'Formula One', 'Formula 1', 'F1' und 'FIA Formula One World Championship' sind Marken der Firmen der Formel Eins. Offizielles Produkt der FIA Formula One World Championship lizenziert von Formula One Administration Limited. 'PlayStation' und das 'PS'-Familienlogo sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo GameCube ist eine Marke von Nintendo. Microsoft, Xbox und die Xbox-Logos sind Marken bezüglich unter Lizenz von Microsoft verwendet. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA SPORTS™ ist eine Electronic Arts™-Marke.

ÜBER 100 SPIELE IM ÜBERBLICK

SPIELE LEXIKON

Auf einen Blick: Die besten Spiele, die aktuellen Termine und die wichtigsten Projekte für den **GameCube** und den **Game Boy Advance.**

GAMECUBE
BEREITS ERHÄLTLICH!

Auf den kommenden Seiten erhaltet ihr einen Überblick über bereits erhältliche Spiele für den GameCube. Wir haben die Spiele dabei nach Genres geordnet.

ACTION

Titel	Hersteller	Wertung
Batman Vengeance	Ubi Soft	81%
Disney's Tarzan Freeride	Ubi Soft	73%
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	Electronic Arts	83%
Spider Man: The Movie	Activision	83%
Star Wars: Rogue Squadron II	LucasArts	90%
Universal Studios Theme Park	Kemco	71%
Aktuelle Empfehlung:		
Star Wars: Rogue Squadron II	LucasArts	90%

BEAT 'EM UP

Titel	Hersteller	Wertung
Bloody Roar: Primal Fury	Activision	82%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	85%
Aktuelle Empfehlung:		
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	85%

ACTION-ADVENTURE

Titel	Hersteller	Wertung
Luigi's Mansion	Nintendo	87%
Aktuelle Empfehlung:		
Luigi's Mansion	Nintendo	87%

GAMECUBE
IN DER ENTWICKLUNG

Ihr wollt brandneue Bilder und Infos zu den wichtigsten GameCube-Projekten? Auf den folgenden Seiten bieten wir euch eine Übersicht.

1080° WHITE STORM

Wir sind gespannt, wann wir in Europa endlich durch den tiefen Schnee rasen können.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	2003
Genre:	**Trendsport**

AGGRESSIVE INLINE

In der nächsten Ausgabe können wir euch endlich auch den Test zum Spiel präsentieren.

Hersteller:	Acclaim
Termin:	August
Genre:	**Trendsport**

BATMAN: DARK TOMORROW

Die Steuerung des Kemco-Flattermanns gestaltete sich auf der E3 noch etwas gewöhnungsbedürftig.

Hersteller:	Kemco
Termin:	November
Genre:	**Action-Adventure**

DAVE MIRRA BMX XXX

Das Spiel wird aller Voraussicht nach eine Altersfreigabe ab 16 bekommen. Warum? Lest den Angespielt-Bericht!

Hersteller:	Acclaim
Termin:	November
Genre:	**Trendsport**

DER ANSCHLAG

Ende Oktober erscheint die vielversprechende Mischung aus Shooter und Strategiespiel.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	24. Oktober
Genre:	**Action**

DIE HARD: VENDETTA

Coole *Matrix*-Sequenzen in Zeitlupe sorgen für ein filmreifes Flair während des Spielens.

Hersteller:	Vivendi Universal
Termin:	September
Genre:	**Action**

ETERNAL DARKNESS

Ob der Schocker die hohen Erwartungen erfüllen kann, verraten wir euch in dieser Ausgabe.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	Oktober
Genre:	**Action-Adventure**

FREEKSTYLE

Achtung Verschiebung! Der Titel erscheint nun leider erst Anfang September.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	6. September
Genre:	**Rennspiel**

MARIO PARTY 4

Die neuen Minispiele werden bestimmt auch beim 4. Teil wieder jeden Menge Fans vor den Bildschirm locken.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	2003
Genre:	**Geschicklichkeit**

MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2

Im August zeigen Mat Hoffman und Konsorten, was sie auf dem BMX-Rad draufhaben.

Hersteller:	Activision
Termin:	August
Genre:	**Trendsport**

METROID PRIME

Mit der Veröffentlichung im Dezember können sich *Metroid*-Fans ihr schönstes Weihnachtsgeschenk selbst bereiten.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	Dezember
Genre:	**Ego-Shooter**

MINORITY REPORT

Bei diesem Spiel habt ihr die Chance, in die Rolle von Tom Cruise zu schlüpfen.

Hersteller:	Activision
Termin:	November
Genre:	**Action-Adventure**

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

In dieser Ausgabe stellen wir euch den neuesten Ableger der berühmt-berüchtigten Serie vor.

Hersteller:	Midway
Termin:	Dezember
Genre:	**Beat 'em Up**

RACE OF CHAMPIONS

Das Rennen der Meisterfahrer beginnt im Oktober auf dem GameCube.

Hersteller:	Activision
Termin:	Oktober
Genre:	**Rennspiel**

ROLLENSPIELE

Titel	Hersteller	Wertung
Lost Kingdoms	Activision	85%
Aktuelle Empfehlung:		
Lost Kingdoms	Activision	85%

FUSSBALL

Titel	Hersteller	Wertung
FIFA Fußball WM 2002	Electronic Arts	82%
ISS 2	Konami	72%
RedCard	Midway	69%
Virtua Striker 3	Sega	67%
Aktuelle Empfehlung:		
FIFA 2002: Fußball WM 2002	Electronic Arts	82%

RENNSPIELE

Titel	Hersteller	Wertung
18 Wheeler American Pro Trucker	Acclaim	72%
Burnout	Acclaim	85%
Cel Damage	Electronic Arts	65%
Crazy Taxi	Acclaim	85%
Driven	Ubi Soft	69%
Extreme-G3	Acclaim	81%
Jeremy McGrath Supercross World	Acclaim	40%
Spy Hunter	Midway	69%
The Simpsons Road Rage	Electronic Arts	70%
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	87%
Aktuelle Empfehlung:		
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	87%

AMERICAN SPORTS

Titel	Hersteller	Wertung
NBA Courtside 2002	Nintendo	82%
NHL Hitz 2002	Midway	81%
Aktuelle Empfehlung:		
NBA Courtside 2002	Nintendo	82%

TRENDSPORT

Titel	Hersteller	Wertung
Dark Summit	THQ	83%
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	78%
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	88%
Aktuelle Empfehlung:		
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	88%

SPORT (SONSTIGES)

Titel	Hersteller	Wertung
ESPN Int. Winter Sports	Konami	74%
Aktuelle Empfehlung:		
ESPN Int. Winter Sports	Konami	74%

JUMP & RUN

Titel	Hersteller	Wertung
Sonic Adventure 2 Battle	Sega	81%
Disney's Donal Duck Quack Attack	Ubi Soft	70%
Aktuelle Empfehlung:		
Sonic Adventure 2 Battle	Sega	81%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Hersteller	Wertung
Super Monkey Ball	Sega	81%
Aktuelle Empfehlung:		
Super Monkey Ball	Sega	81%

WRESTLING

Titel	Hersteller	Wertung
Legends of Wrestling	Acclaim	56%
Aktuelle Empfehlung:		
Legends of Wrestling	Acclaim	56%

GAMECUBE
WAS KOMMT WANN?

An dieser Stelle informieren wir euch über die in den nächsten Monaten anstehenden GC-Veröffentlichungen für Europa. Da sich jedoch auch nach dem Redaktionsschluss noch kurzfristige Verschiebungen und Änderungen ergeben können, handelt es sich um voraussichtliche Termine ohne Garantie oder Gewähr.

JULI

Titel	Hersteller	Termin
F1 2002	Electronic Arts	26. Juli
Hidden Invasion	Swing!	Juli
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	26. Juli
SSX Tricky	Electronic Arts	4. Juli
ZooCube	Acclaim	Juli

AUGUST

Titel	Hersteller	Termin
Aggressive Inline	Acclaim	August
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	August
Need for Speed: Hot Pursuit 2	Electronic Arts	August
Top Gun: Combat Zones	Virgin Interactive	August
Worms Blast	Ubi Soft	8. August

SEPTEMBER

Titel	Hersteller	Termin
Barbarian	Virgin Interactive	September
Beach Spikers	Infogrames	12. September
Die Hard: Vendetta	Vivendi Universal	September
Eggo Mania	Kemco	September
Freekstyle	Electronic Arts	6. September
Gauntlet Dark Legacy	Midway	September
Gravity Games BMX	Midway	September
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	September
MX Superfly	THQ	Ende September
Pro Tennis WTA Tour	Konami	September
Resident Evil	Capcom	September
Soul Fighter	Swing!	September
Street Hoops	Activision	September
The Flintstones: Viva Rock Vegas	Swing!	September
The Last Ninja	Studio 3	September
TimeSplitters 2	Eidos	September
Turok Evolution	Acclaim	September

OKTOBER

Titel	Hersteller	Termin
Barbie Time Traveller	Vivendi Universal	Oktober
Der Anschlag	Ubi Soft	24. Oktober
Eternal Darkness	Nintendo	Oktober
Largo Winch	Ubi Soft	3. Oktober
Race of Champions	Activision	Oktober
Rally Championship	Sales Curve	Oktober
Rocket Power Beach Bandits	THQ	Oktober
Rocky	Rage	Oktober
Super Mario Sunshine	Nintendo	Oktober
Tetris Worlds	THQ	Mitte Oktober
X-Men: Next Dimension	Activision	Oktober

NOVEMBER

Titel	Hersteller	Termin
Batman: Dark Tomorrow	Kemco	November
Butt Ugly Martians: Zoom or Doom	Vivendi Universal	November
Conflict: Desert Storm	Sales Curve	November
Dave Mirra BMX XXX	Activision	November
Disney's Donald Duck Phantomias	Ubi Soft	14. November
Disney Sports Skateboarding	Konami	November
Disney Sports Soccer	Konami	November
Dragon's Lair 3D	THQ	Mitte November
Evolution Worlds	Ubi Soft	28. November

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC

Besonders auf die witzige Hintergrundgeschichte des Spiels darf man gespannt sein.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	1. Quartal 2003
Genre:	**Action-Adventure**

RESIDENT EVIL

Bliebt nur zu hoffen, dass der Survival-Horror für Deutschland nicht modifiziert wird.

Hersteller:	Capcom
Termin:	September
Genre:	**Action-Adventure**

RESIDENT EVIL ZERO

Mit diesem Teil werden den Fans nicht nur aufgebohrte Grafik, sondern auch Innovationen geboten.

Hersteller:	Capcom
Termin:	2003
Genre:	**Action-Adventure**

SMUGGLER'S RUN: WARZONES

Ob Take 2 den Termin für das rasante Spiel halten kann? Wir sind gespannt!

Hersteller:	Take 2
Termin:	Juli
Genre:	**Rennspiel**

STAR WARS: THE CLONE WARS

Für Fans der Sternen-Saga stehen demnächst wirklich goldene Zeiten ins Haus.

Hersteller:	LucasArts
Termin:	2003
Genre:	**Action**

STARFOX ADVENTURES

Der Titel von Nintendo dürfte für erhöhte GameCube-Abverkäufe sorgen.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	November
Genre:	**Action-Adventure**

SUPER MARIO SUNSHINE

In der nächsten Ausgabe präsentieren wir euch einen Riesentest der japanischen Version!

Hersteller:	Nintendo
Termin:	Oktober
Genre:	**Action-Adventure**

TIMESPLITTERS 2

Der Shooter tritt im direkten Duell gegen *Turok Evolution* an. Das wird spannend!

Hersteller:	Eidos
Termin:	September
Genre:	**Ego-Shooter**

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Viele neue Tricks und die Möglichkeit, sich an Autos zu hängen, sorgen für Vorfreude.

Hersteller:	Activison
Termin:	November
Genre:	**Trendsport**

TOXIC GRIND

Der etwas andere Trendsporttitel lässt leider noch etwas auf sich warten.

Hersteller:	THQ
Termin:	1. Quartal 2003
Genre:	**Trendsport**

TUROK EVOLUTION

David Dienstbier höchstpersönlich präsentierte die Version am Acclaim-Stand auf der E3.

Hersteller:	Acclaim
Termin:	September
Genre:	**Action**

VEXX

Besonders die abgefahrenen Charaktere im Spiel machen das Flair aus.

Hersteller:	Acclaim
Termin:	November
Genre:	**Action-Adventure**

WARIO WORLD

Ob Wario seinen Widersacher Mario mit diesem Spiel übertrumpfen kann?

Hersteller:	Nintendo
Termin:	2003
Genre:	**Action-Adventure**

WWE WRESTLEMANIA X8

Wir haben uns in den Ring getraut und präsentieren euch in dieser Ausgabe den Importtest der US-Version.

Hersteller:	THQ
Termin:	2003
Genre:	**Wrestling**

X-MEN: NEXT DIMENSION

Auch auf den neuen Konsolen sind die außergewöhnlichen Superhelden bestens vertreten.

Hersteller:	Activision
Termin:	Oktober
Genre:	**Action-Adventure**

ZELDA

Miyamoto hat mit seiner Präsentation auf der E3 wohl auch die größten Skeptiker überzeugen können.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	2003
Genre:	**Action-Adventure**

Futurama	Sales Curve	November
Hot Wheels: Velocity X	THQ	Ende November
Jimmy Neutron der mutige Erfinder	THQ	Mitte November
Legends of Wrestling 2	Acclaim	November
Minority Report	Activision	November
Pro Rally 2002	Ubi Soft	7. November
Robotech: Battlecry	TDK	November
Rolling	Rage	November
Rugrats Royal Ransom	THQ	November
Scooby-Doo! Night of 100 Frights	THQ	Ende November
Starfox Adventures	Nintendo	November
Super Bust-a-Move 2	Ubi Soft	November
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	November
Twin Caliber	Rage	November
Vexx	Acclaim	November

DEZEMBER

Titel	Hersteller	Termin
Animaniacs: The Great Edgar Hunt	Swing!	Dezember
Defender	Midway	Dezember
Freeky Flyers	Midway	Dezember
Garfield	Cryo	Dezember
Ghost Recon	Ubi Soft	Dezember
Gremlins	Light&Shadow	Dezember
Groove Rider	Acclaim	Dezember
Halloween	Swing!	Dezember
Kaan	Cryo	Dezember
Metroid Prime	Nintendo	Dezember
Mortal Kombat: Deadly Alliance	Midway	Dezember
NHL Hitz 2003	Midway	Dezember

2003

Titel	Hersteller	Termin
1080° White Storm	Nintendo	2003
Animal Crossing	Nintendo	2003
ATV Quad Power Racing	Acclaim	Januar
Battle Bots	THQ	2003
Burnout 2	Acclaim	Januar
Crouching Tiger, Hidden Dragon	Ubi Soft	2003
Die Monster AG: Scream Arena	THQ	Mitte Februar
Dragon's Lair 3D	THQ	2003
Finding Nemo	THQ	2003
Gladius	Nintendo	2003
Mario Party 4	Nintendo	2003
Project BG&E	Ubi Soft	2003
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubi Soft	1. Quartal
Resident Evil Zero	Capcom	2003
Star Wars: Bounty Hunter	LucasArts	2003
Star Wars: The Clone Wars	LucasArts	2003
Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield	Ubi Soft	1. Quartal
Toxic Grind	THQ	1. Quartal
Wario World	Nintendo	2003
WWE Wrestlemania X8	THQ	2003
XIII	Ubi Soft	1. Quartal
Zelda	Nintendo	2003

GAME BOY ADVANCE
REFERENZ-TITEL

Die absoluten Top-Titel aus den einzelnen Genres findet ihr hier.

Genre/Titel	Hersteller	Wertung
ACTION		
Castlevania: Circle of the Moon	Konami	86%
ADVENTURE		
Broken Sword: Baphomets Fluch	Ubi Soft	80%
ACTION-ADVENTURE		
Lady Sia	TDK	85%
JUMP & RUN		
Super Mario World	Nintendo	92%
RENNSPIELE		
Mario Kart: Super Circuit	Nintendo	91%
BEAT 'EM UP		
Super Street Fighter II Turbo Revival	Ubi Soft	85%
GESCHICKLICHKEIT		
Denki Blocks	Ubi Soft	85%
ROLLENSPIELE		
Breath of Fire II	Nintendo	86%
EGO-SHOOTER		
Doom (GBA)	Activision	88%
FUSSBALL		
Alex Zickler Total Soccer 2002	Ubi Soft	83%
TRENDSPORT		
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	90%
SPORT (SONSTIGE)		
FILA Decathlon	THQ	85%
WRESTLING		
WWF Road to Wrestlemania	THQ	70%
STRATEGIE		
Advance Wars	Nintendo	88%
SIMULATION		
Creatures	Swing!	81%
MUSIC & ENTERTAINMENT		
Pocket Music	Ubi Soft	70%

GAME BOY ADVANCE
WAS KOMMT WANN?

JULI

Titel	Hersteller	Termin
Car Battler Joe	Ubi Soft	4. Juli
Dokapon: Monster Hunter	Ubi Soft	11. Juli
Duke Nukem Advance	Take 2	Juli
Kong	Ubi Soft	4. Juli
Moorhuhn 3	Ubi Soft	18. Juli
Muppet Pinball Mayhem	Ubi Soft	4. Juli
Pinball Challenge Deluxe	Ubi Soft	4. Juli
Punch Kings	Acclaim	Juli
Spirit: Der wilde Mustang	THQ	Mitte Juli
Tiger Woods PGA Tour	Ubi Soft	25. Juli
Urban Yehti	Telegames	Juli
Virtual Sea-Monkeys	Swing!	Juli
ZooCube	Acclaim	Ende Juli

AUGUST

Titel	Hersteller	Termin
Aggressive Inline	Acclaim	August
Disneys Dschungelbuch	Ubi Soft	22. August
Disneys Peter Pan	Ubi Soft	1. August
Go Go Beckham	Rage	August
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	August
Medabots AX: Metabee	Ubi Soft	1. August
Medabots AX: Rokusho	Ubi Soft	1. August
Monster Force	Vivendi Universal	August
Monster Jam Max. Dest.	Ubi Soft	1. August
Scooby-Doo!	THQ	Mitte August
Spyro: Season of Flame	Vivendi Universal	August
Stuart Little 2	Activision	August
VIP	Ubi Soft	8. August

SEPTEMBER

Titel	Hersteller	Termin
Barbarian	Virgin Interactive	September
Breath of Fire 2	Ubi Soft	5. September
Castlevania: Harmony of Dissonance	Konami	September
Colin McRae Rally 2.0	Ubi Soft	26. September
Der Anschlag	Ubi Soft	26. September
Disney's Magical Quest	Nintendo	September
Driver 2	Infogrames	September
Formula One	Ubi Soft	26. September
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	September
Medal of Honor: Underground	Ubi Soft	26. September
Turok Evolution	Acclaim	September
Wizardry Summoner	Ubi Soft	19. September
Worms Blast	Ubi Soft	26. September
Worms World Party	Ubi Soft	26. September

GAME BOY ADVANCE
IN DER ENTWICKLUNG

An dieser Stelle findet ihr die neuesten Infos und Bilder zu den sieben vielversprechendsten GBA-Projekten.

BANJO-KAZOOIE: GRUNTY'S REVENGE

Dasselbe alte Lied in Sachen Veröffentlichungstermin. Nichts genaues weiß man nicht!

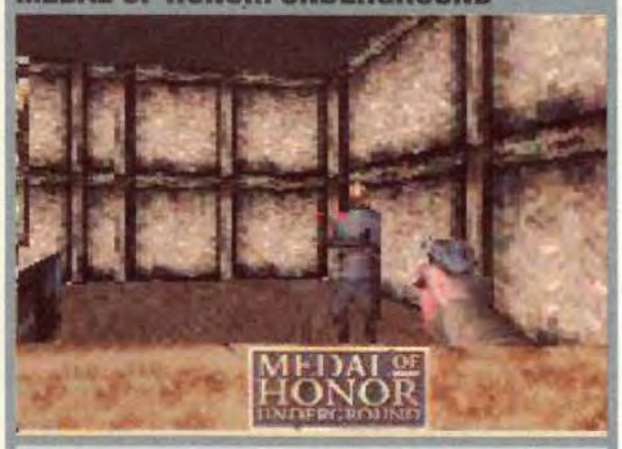
Hersteller:	Nintendo
Termin:	2002
Genre:	Action-Adventure

CASTLEVANIA: HARMONY OF DISSONANCE

In dieser Ausgabe haben wir für euch die japanische Version unter die Lupe genommen.

Hersteller:	Konami
Termin:	September
Genre:	Action-Adventure

MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND



Das Spiel hat sich leider von September auf Mitte Oktober verschoben.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	17. Oktober
Genre:	Ego-Shooter

METROID FUSION

Auch auf dem Game Boy Advance dürfte der Auftritt von Samus Aran ein Highlight werden.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	Nicht bekannt
Genre:	Action

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Kaum ist der dritte Teil erschienen, kann man sich schon auf Teil 4 freuen.

Hersteller:	Activision
Termin:	November
Genre:	Trendsport

YOSHI'S ISLAND SUPER MARIO ADVANCE 3

In dieser Ausgabe stecken neue Infos und Bilder zum potenziellen Hit.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	Dezember
Genre:	Jump & Run

ZELDA

Nicht nur im Einzelspielermodus verspricht der Titel ein tolles Spielerlebnis.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	Nicht bekannt
Genre:	Rollenspiel

CHART ATTACK

Macht mit!

Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon, auf dem ihr eure zwei persönlichen Top-5-Tabellen notiert. Vergesst bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (GC, GBA, GBC) mit anzugeben. Bei den Most-Wanted-Spielen sollte es sich um Titel handeln, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind.

N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: Charts, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Der Rechtsweg ist hier natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von COMPUTEC oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!

Leser-Charts

Platz/Vormonat		System	Wertung	Monat
1.	4 **Super Smash Bros. Melee**	**GC**	**85%**	**2**
2.	1 **Star Wars Rogue Squadron II**	**GC**	**90%**	**2**
3.	2 **Luigi's Mansion**	**GC**	**87%**	**2**
4.	WE Zelda: Ocarina of Time	N64	97%	42
5.	6 Golden Sun	GBA	85%	4
6.	8 Tony Hawk's Pro Skater 3	GC	88%	2
7.	11 Zelda: Majora's Mask	N64	96%	18
8.	NEU James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	GC	83%	1
9.	NEU Pikmin	GC	88%	1
10.	NEU Super Mario World	GBA	92%	1
11.	5 Wave Race: Blue Storm	GC	87%	2
12.	NEU Bloody Roar: Primal Fury	GC	82%	1
13.	15 Mario Kart: Super Circuit	GBA	91%	8
14.	10 Burnout	GC	85%	2
15.	14 Advance Wars	GBA	88%	5

PLATZ 1: Super Smash Bros. Melee

PLATZ 2: Star Wars Rogue Squadron 2

PLATZ 3: Luigi's Mansion

Nach Anlaufschwierigkeiten sind die Charaktere von *Super Smash Bros. Melee* diesen Monat an die Spitze der Charts gestürmt. Einen erfreulichen Wiedereinstieg gab es für das erste N64-*Zelda*, das letzten Monat bereits ganz aus den Charts verschwunden war. Bester GBA-Titel ist wie im Vormonat *Golden Sun*.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis-Auswertung

Verkaufs-Charts

Quelle: SATURN

Platz/Vormonat		System	Wertung	Monat
1. NEU	**Super Smash Bros. Melee**	**GC**	**85%**	**1**
2. NEU	**Pikmin**	**GC**	**88%**	**1**
3. NEU	**Spider-Man: The Movie**	**GC**	**83%**	**1**
4. NEU	Star Wars Rogue Squadron II	GC	90%	1
5. NEU	James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	GC	83%	1
6. NEU	Luigi's Mansion	GC	87%	1
7. NEU	FIFA Fußball WM 2002	GC	82%	1
8. NEU	Sonic Adventure 2 Battle	GC	81%	1
9. NEU	Wave Race: Blue Storm	GC	87%	1
10. NEU	Tony Hawk's Pro Skater 3	GC	88%	1

PLATZ 1 (GC): Super Smash Bros. Melee

PLATZ 1 (GB/GBA): Super Mario World

Platz/Vormonat		System	Wertung	Monat
1.	1 **Super Mario World**	**GBA**	**92%**	**3**
2.	NEU **Dragon Ball Z: Legendäre Superkämpfer**	**GB**	**58%**	**1**
3.	3 **Pokémon Crystal Edition**	**GB**	**94%**	**9**
4.	2 Golden Sun	GBA	85%	4
5.	4 Mario Kart: Super Circuit	GBA	91%	9

Most Wanted

Platz/Vormonat		System	Hersteller	Monat
1.	1 **Zelda**	**GC**	**Nintendo**	**12**
2.	3 **Super Mario Sunshine**	**GC**	**Nintendo**	**6**
3.	2 **Resident Evil**	**GC**	**Capcom**	**8**
4.	5 Starfox Adventures	GC	Nintendo	9
5.	9 Metroid Prime	GC	Nintendo	7
6.	4 Perfect Dark Zero	GC	Rare	8
7.	6 Eternal Darkness: Sanity's Requiem	GC	Nintendo	4
8.	NEU Harry Potter und die Kammer d. Schreckens	GC	Electronic Arts	1
9.	NEU Mario Party 4	GC	Nintendo	1
10.	NEU Burnout 2	GC	Acclaim	1

PLATZ 1: Zelda

Unsere Berichterstattung über das GC-Abenteuer des Klempners hat eure Vorfreude auf *Super Mario Sunshine* scheinbar gesteigert. Der Titel findet sich auf Platz 2 wieder. Leidtragende sind die Untoten aus *Resident Evil*, die ihrerseits auf den 3. Rang schlurften.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis-Auswertung

DIE REDAKTION

Wer steckt hinter der N-ZONE? Hier stellen wir euch das NZ-Team kurz vor!

HANS IPPISCH
32, REDAKTIONSDIREKTOR

Hat neulich voller Stolz seinem Sohn Luca seinen Arbeitsplatz präsentiert. Der süße Fratz zeigte sich allerdings wenig beeindruckt und zog es vor, weiter ein Nickerchen zu halten.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Pikmin
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
V-Rally 3
Nach Redaktionsschluss?
Hat Hans seine Pop-Musik-Sammlung gegen schöne Kinderlieder eingetauscht.

JENS QUENTIN
32, LEITENDER REDAKTEUR

Hat fleißig gespart, um auf einer DVD-Börse in Nürnberg seine gesamten Ersparnisse in Schnäppchen und seltene Box-Editionen investieren zu können.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Eternal Darkness: Sanity's Requiem
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Pinball Challenge Deluxe
Nach Redaktionsschluss?
Nimmt sich Jens schon seit Wochen vor, endlich mit dem Joggen anzufangen.

JEAN-REINER JUNG
30, REDAKTEUR

Hat sich für seine Reportage durch einen Riesenhaufen an Hardware gewühlt und kann nun langsam keine Memory Cards, Controller und Kabel mehr sehen.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Phantasy Star Online: Episode 1 & 2
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Breath of Fire II
Nach Redaktionsschluss?
Baggert er hoffnungsvoll an schnuckeligen PR-Managerinnen herum.

HENRY ERNST
29, REDAKTEUR

Hat es sich inzwischen im N-ZONE-Büro mit seinen diversen Figuren so richtig gemütlich gemacht und tauscht mit Jens fleißig Filme auf DVD aus.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
SSX Tricky
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Speedball 2 Brutal Deluxe
Nach Redaktionsschluss?
Erfreut sich Henry an seinem neuen Verstärker fürs Heimkino.

FABIAN SLUGA
22, VOLONTÄR

Leidet in letzter Zeit an seltsamen Halluzinationen und Wahnzuständen und malt vermehrt merkwürdige Runen auf die Verlagsflure. Wohl etwas zu viel *Eternal Darkness* gespielt ...

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Eternal Darkness: Sanity's Requiem
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Pinball Challenge Deluxe
Nach Redaktionsschluss?
Freut er sich auf das Basketballspiel mit und gegen die Kollegen.

YVES NAWROTH
18, REDAKTIONSASSISTENT

Nachdem er sich zwei Wochen lang auf der Schulbank ausruhen durfte, wartete ein Riesenhaufen Arbeit auf den frisch gebackenen Redaktionsassistent.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
SSX Tricky
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Eternal Darkness: Sanity's Requiem
Nach Redaktionsschluss?
Genießt Yves das mondäne Playboy-Leben inklusive vieler feuchtfröhlicher Partys.

ALEXANDRA BÖHM
27, SENIOR DESIGNER

Nachdem Italien bei der WM scheiterte, wurde Ali von ihrem italienischen Freund zu einer vierwöchigen Trauerzeit verdonnert. Bald darf sie aber wieder am öffentlichen Leben teilnehmen.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Lost Kingdoms
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Muppet Pinball Mayhem
Nach Redaktionsschluss?
Achtet Ali künftig sehr genau darauf, welche Haarkuren sie benutzt.

CHRISTIAN HARNOTH
31, SENIOR DESIGNER

Hatte nach diversen Fußballsessions im örtlichen Biergarten den einen oder anderen Brummschädel und ärgert sich, dass er nicht doch auf Brasilien gewettet hat.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
SSX Tricky
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
V-Rally 3
Nach Redaktionsschluss?
Freut sich Christian schon seit Wochen auf seinen Urlaub in Barcelona.

LARS KROMAT
29, JUNIOR DESIGNER

Ärgert sich, dass nur die Redakteure säckeweise Fanpost bekommen und ruft die weibliche Leserschaft hiermit zum Schreiben auf. Fotos willkommen!

Momentanes GC-Lieblingsspiel
ZooCube
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Muppet Pinball Mayhem
Nach Redaktionsschluss?
Lernt Lars gerade das Zeichnen und hofft nun auf eine Karriere als Aktzeichner.

Spiele mit einer Wertung von 85 % oder mehr erhalten das Hit-Prädikat.

Spiele mit diesem Symbol erhielten von der USK eine „Ab 18"-Kennzeichnung.

Bei einem Test mit diesem Symbol handelt es sich um einen Titel aus Japan oder den USA, der noch nicht in Deutschland erhältlich ist.

Aufgepasst! Dieses Symbol zeigt an, dass wir überraschende Storywendungen verraten.

SPIEL DES MONATS

Eternal Darkness: Sanity's Requiem

Statt auf derbe Schockeffekte und grausige Überraschungen setzt *Eternal Darkness* mehr auf subtilen Horror. Gerade die exzellente Story und die technisch beeindruckende Präsentation sorgen dafür, dass der Spieler schnell in der Welt des Psychohorrors gefangen wird. Warum man sich diesen Thriller nicht entgehen lassen darf, erfahrt ihr auf

SEITE 64

ALLE TESTS IM ÜBERBLICK

GAMECUBE

Lost Kingdoms 46
RedCard 50
Spy Hunter.....48
SSX Tricky 40
Virtua Striker 3 ver. 2002 52
ZooCube 52

IMPORT-TESTS

Bomberman Generations 71
Eternal Darkness: Sanity's Requiem ..64
WWE Wrestlemania X8.....68

GAME BOY ADVANCE

Breath of Fire II 54
Disney's Lilo & Stitch 59
Disneys Peter Pan 61
Muppet Pinball Mayhem 60
Pinball Challenge Deluxe 60
Speedball 2 Brutal Deluxe 57
Star X 61
V-Rally 3 56
ZooCube 58

IMPORT-TEST

Castlevania: Harmony of Dissonance 72

SSX Tricky

Sommermuffel aufgepasst! Mit EAs **Snowboard-Spektakel** holt ihr euch die kalte Jahreszeit direkt in euer Wohnzimmer.

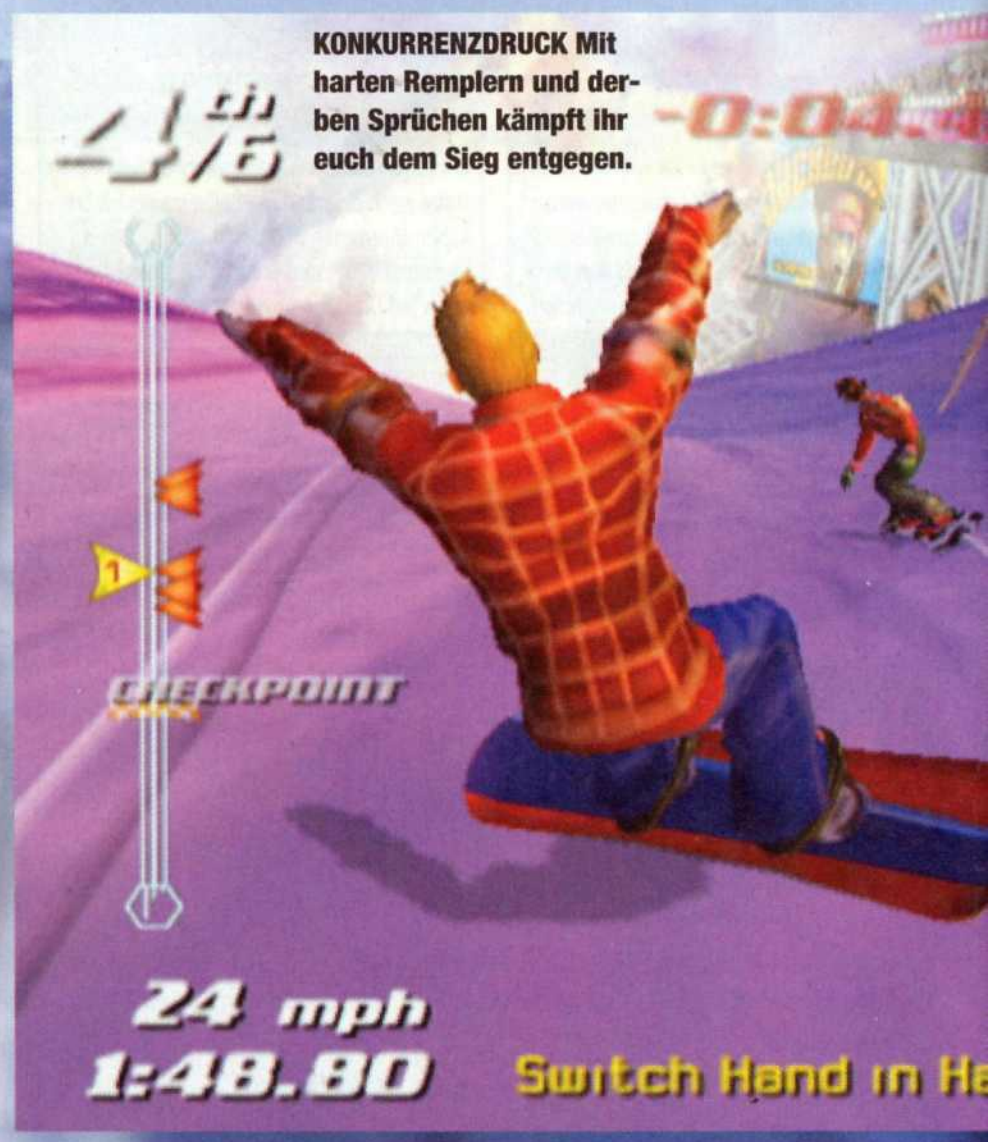
Ihr wollt mit einem Affenzahn verschneite Pisten herunterbrettern und abgefahrene Tricks zum Besten geben, ohne danach zwei Monate im Gipsbett zu verbringen? Dann solltet ihr einen Blick auf *SSX Tricky* werfen, denn der Funsport-Titel bietet euch den Thrill blitzschneller Abfahrten und gefährlicher Manöver, garantiert ohne eure Krankenkasse zu belasten.

BRETT-HART

Das Leben eines Boardercross-Profis ist hart. Die Konkurrenz ist ebenso groß wie die Verletzungsgefahr auf den halsbrecherischen Abfahrten. Nur die waghalsigsten Controller-Artisten haben eine Chance, mit einem von zwölf spielbaren Charakteren den *SSX Tricky*-Worldcup zu gewinnen. Die Auswahl reicht hierbei vom sexy Schneehasen über freakige Hippies bis hin zum rabiaten Pisten-Rambo. Die abgefahrenen Brett-Artisten unterscheiden sich aber nicht nur durch ihr Auftreten und die schrillen Outfits, sondern auch in Bezug auf Handling, Geschwindigkeit und Trickmanöver. Habt ihr euch für den Boarder eurer Wahl entschieden, könnt ihr euch sofort in das pfeilschnelle Pistenabenteuer stürzen. Auf den zehn Strecken erwarten euch nicht nur haarige Kurven, gigantische Sprünge und kantige Eiskanäle, sondern auch die rücksichtslose Konkurrenz. Rempeleien, Stürze und Querelen innerhalb des Teilnehmerfeldes sind also vorprogrammiert. Neben einem umfangreichen Tutorial erwarten euch noch zwei weitere Spielmodi, in denen ihr entweder so viele Trickpunkte wie möglich einheimsen oder als Erster die Ziellinie überqueren müsst. Der inhaltliche Schwerpunkt des Games liegt aber eindeutig auf dem Weltcup-Modus, bei dem ihr pro Rennen zwei Qualifikationen und einen Finallauf zu bestreiten habt.

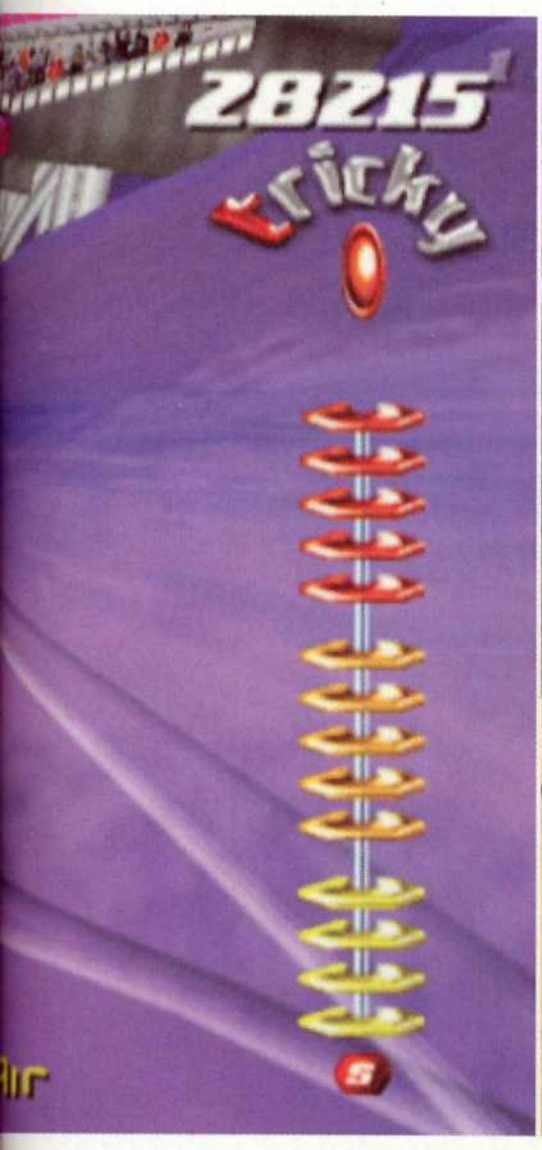
EXTREME-TRICKY-FUSION

Die Strecken sind sehr abwechslungsreich designt und führen euch unter anderem auf einen Eisberg im Hafen Hawaiis, eine Indoor-Strecke in Tokio und in die eisigen Einöden Alaskas. Obwohl *SSX Tricky* einen gewissen Realitätsanspruch nicht verleugnen kann, erinnert die Streckenführung mit ihren gewundenen Eiskanälen und einigen Loopings eher an einen Future-Racer als an ein Wintersport-Spektakel. Die umfangreichen



KONKURRENZDRUCK Mit harten Remplern und derben Sprüchen kämpft ihr euch dem Sieg entgegen.

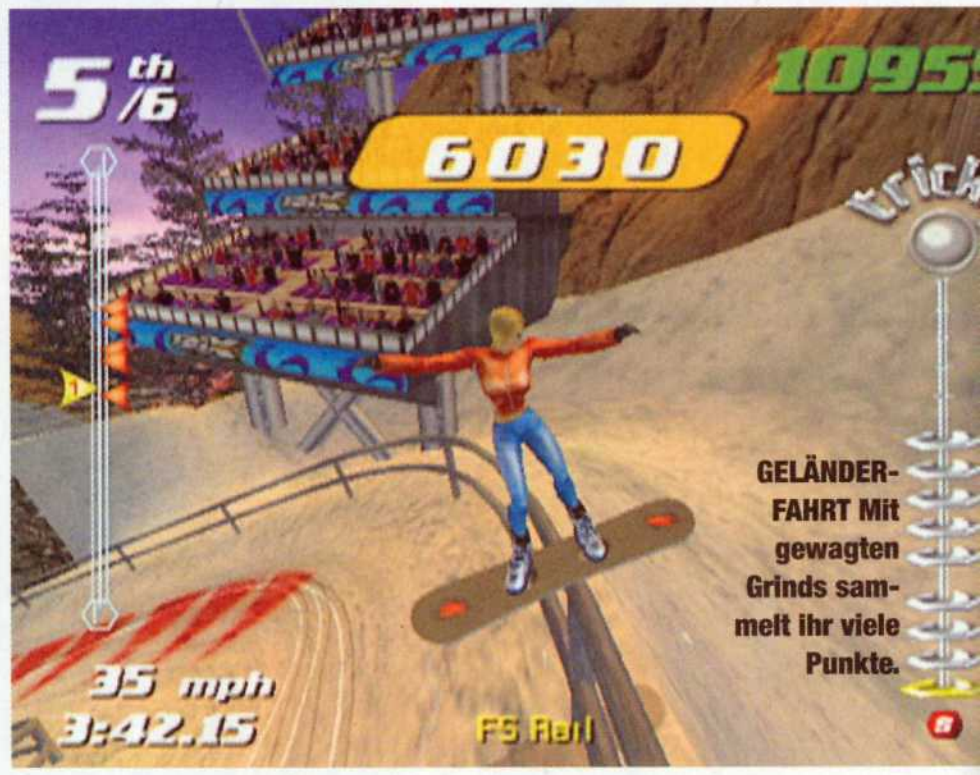
Strecken glänzen aber nicht nur durch abgedrehtes Design, sondern auch durch zahlreiche Sprungschanzen, Rails und versteckte Abkürzungen, mit denen ihr euren Kontrahenten ein Schnippchen schlagen könnt. Im Gegensatz zu bierernsten Simulationen gibt sich der Spielablauf von *SSX Tricky* deutlich spaßorientiert. Der Boarder eures Vertrauens bügelt mit einem Affenzahn die Piste herunter und performt Tricks, welche die Gesetze der Schwerkraft ad absurdum führen. Den Tricks kommt in *SSX* eine besondere Bedeutung zu. Meterhohe Luftsprünge und abgedrehte Verrenkungen lassen sich zu ellenlangen Kombos verbinden, mit denen nicht nur euer Punktekonto in die Höhe schnellt. Durch zahlreiche Grabs, Grinds und Tweaks könnt ihr den Adrenalin-Balken eures Schnee-Athleten aufladen. Habt ihr die Leiste bis zum Anschlag gefüllt, lässt sich einer der individuellen Über-Tricks ausführen, mit denen ihr massig Punkte einsacken könnt. Ein solcher Mega-Stunt sieht nicht nur cool aus, sondern beschert euch auch einen Buchstaben des Wortes T-R-I-C-K-Y. Sollte es euch gelingen, alle Buchstaben zu sammeln, erhaltet ihr unbegrenzte Turbo-Energie und könnt euren Kollegen zeigen, wer der Schnellste im weißen Wunderland ist. Für alle, denen die fingerbrecherischen Tricks zu anstrengend sind, gibt es noch eine andere Möglichkeit, die Trickleiste zu füllen. Benutzt ihr den C-Stick, um einen eurer Kontrahenten rüde vom Board zu boxen, erhaltet ihr ebenfalls die Chance für einen Über-Trick. Trotzdem solltet ihr nicht zu brutal vorgehen, denn eure mit einer guten künstlichen Intelligenz ausgestatteten Konkurrenten lassen sich ein solches Verhalten nicht allzu lange bieten und versuchen spätestens im nächsten Durchgang, Gleiches mit Gleichem zu vergelten. Nach jedem Sieg erhaltet ihr neben neuen Boards und Outfits auch die so genannten Skill-Points, mit denen sich bestimmte Attribute (Geschwindigkeit, Tricks, Edging etc.) eurer Boarder verbessern lassen.



INFO DER GROSSE KONVERTIERUNGSCHECK

Speichermedium	DVD (4,7 GB)	DVD (9 GB)	GameCube-Disc
Single Event Modes	3	3	3
World Circuit Modes	2	2	2
Practice Mode	Ja	Ja	Ja
Spieler	1-2	1-2	1-2
Spielbare Charaktere	12	12	12
Strecken	10	10	10
Auflösung	640x480	640x480	640x480
Bump Mapping	Nein	Ja	Nein
Progressive Scan	Nein	Ja	Nein
Widescreen-Option	Ja	Ja	Ja
60-Hertz-Option	Nein	Nein	Nein
Sound-Codierung	Stereo, Surround, DTS.	Stereo Surround, Dolby Digital 5.1	Stereo, Surround
Ladezeit gesamt	ca. 25 sec	ca. 20 sec	ca. 13 sec
Ladezeit Strecke	ca. 22 sec	ca. 19 sec	ca. 10 sec
Extra-Features	9	9	1

Ergebnis:
Die GameCube-Version des Schnee-Spektakels leidet unter denselben Mängeln wie die meisten Umsetzungen. Technisch wird die Nintendo-Hardware kaum ausgenutzt und zahlreiche Ruckeleinlagen trüben das Vergnügen. Trotzdem ist der Titel für GameCube-Extremsportler erste Wahl.

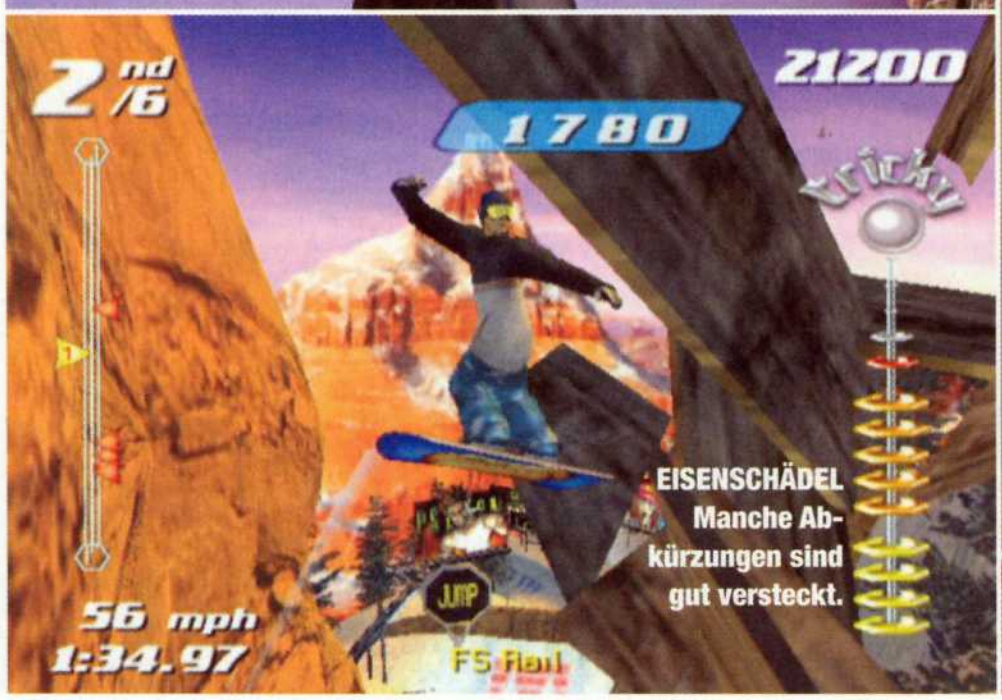


GELÄNDER-FAHRT Mit gewagten Grinds sammelt ihr viele Punkte.

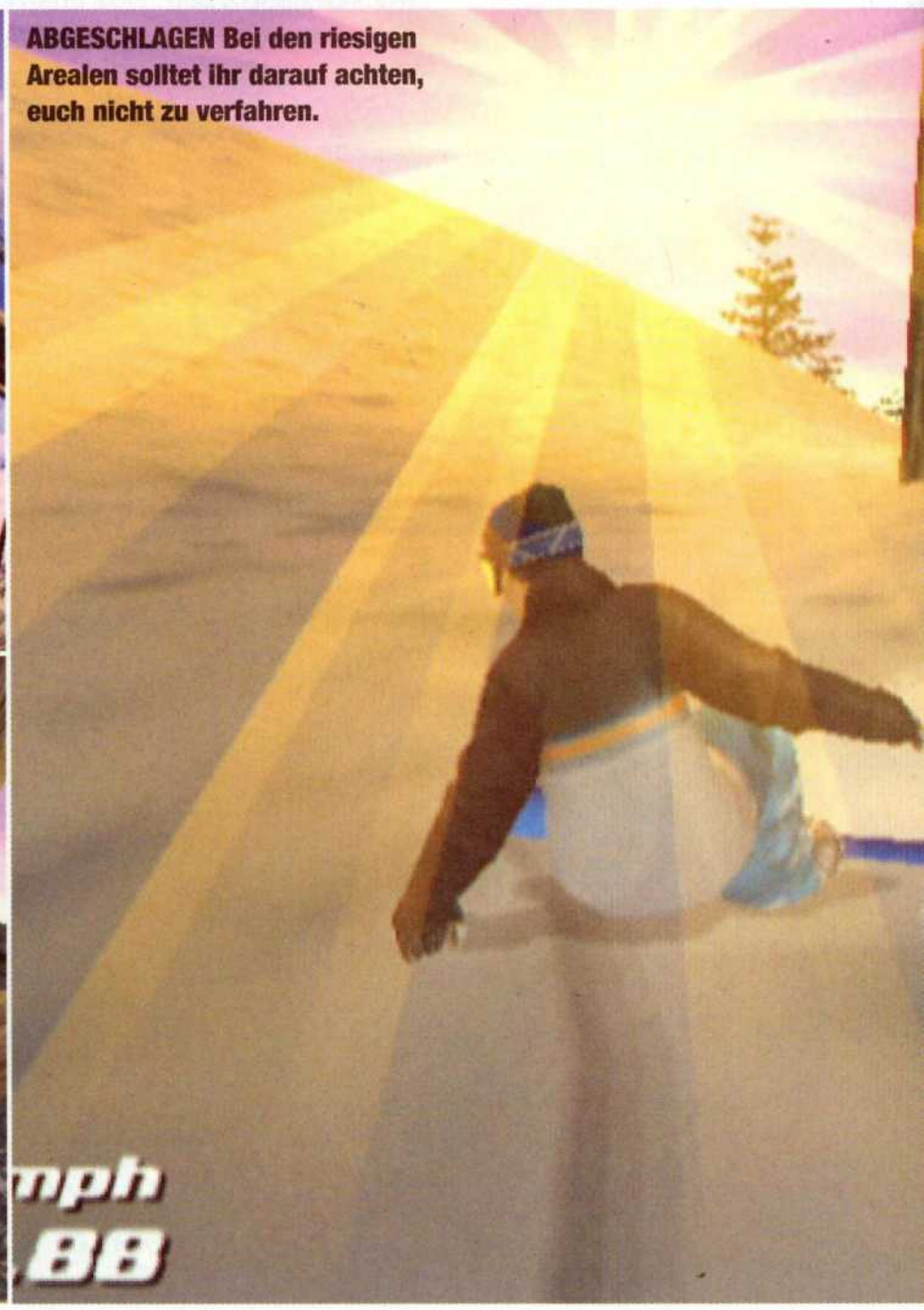
TECHNIK VOM FEINSTEN?

Technisch bietet *SSX Tricky* das schon gewohnte Bild einer typischen PS2-Umsetzung. Die Strecken glänzen durch abwechslungsreiche Texturen und schöne Lens-Flare- sowie Partikel-Effekte. Überall am Streckenrand gibt es kleine Details wie explodierende Feuerwerkskörper, jubelnde Zuschauer oder strahlende Sonnenaufgänge zu bewundern. Die Animationen eurer Boarder sind ebenfalls sehr gut. Elegante Hüftschwünge und die gelungenen Über-Trick-Animationen machen Laune und sorgen für Spaß vor dem Bildschirm. Leider krankt die GameCube-Version an einigen technischen Unzulänglichkeiten, die bei sachgemäßer Programmierung sicher zu vermeiden gewesen wären. Dass der Zauberwürfel bei der gleichzeitigen Darstellung von fünf Boardern, einer riesigen, jubelnden Zuschauermenge und einem Feuerwerk leichten Grafik-Schluckauf bekommt, lässt sich

ABGEKÜRZT Bäume eignen sich hervorragend zum Grinden.



EISENSCHÄDEL Manche Abkürzungen sind gut versteckt.



ABGESCHLAGEN Bei den riesigen Arealen solltet ihr darauf achten, euch nicht zu verfahren.

ABGEDREHT Bei den Über-Tricks trotzen eure Boarder der Schwerkraft.

verschmerzen. Aber warum die Engine stellenweise einbricht, wenn nichts auf dem Bildschirm passiert, bleibt wohl das Geheimnis der Programmierer (oder besser: Konvertierer). Eine besondere Stärke von *SSX Tricky* ist der Sound. Für die zahlreichen Sprachsamples liehen bekannte Hollywoodstars wie Lucy Liu, Oliver Platt und David Arquette sowie die Sängerin Macy Gray den virtuellen Pisten-Rowdys ihre Stimmen. Für die eigentliche Hintergrundmusik hat sich Electronic Arts etwas Besonderes einfallen lassen. Der wilde Mix aus Breakbeats und Hip-Hop (von Stars wie den Beasty Boys, Run DMC, Mixmaster Mike oder Aphrodite) ist interaktiv und passt sich dem jeweiligen Spielgeschehen dynamisch an. Nach jedem erfolgreich ausgeführten Trick-Manöver wird die Musik aufpeitschender und lädt zum Mitwippen ein. All jene, die über eine Dolby-Surround-Anlage verfügen, sollten die Regler voll aufdrehen und sich von den mächtigen Beats in den Sessel drücken lassen. Die Snowboard-Cracks lassen sich mit dem GameCube-Pad nach kurzer Eingewöhnungszeit recht gut steuern, wobei ihr das überempfindliche Digi-Kreuz nur benutzen solltet, um blitzschnelle Flips oder Turns hinzulegen. Falls ihr trotzdem einmal genug von der weißen Pracht habt, könnt ihr euch in einem Making-of über die Entstehungsgeschichte des Titels informieren oder im Zweispielermodus mit einem Kumpel um die Wette heizen.

HENRY ERNST

INFO **SO SCHAFFT IHR AUCH DIE STEILSTE ABFAHRT**

Tipps für Einsteiger

Ihr geht ständig als Letzter über die Ziellinie und verknotet eure Finger bei den Tricks. Kein Problem, mit unseren Tipps werdet ihr schnell zum Profi.

SSX-Neulinge sollten sich als Erstes den Renn-Modus vornehmen. Versucht möglichst eine Goldmedaille einzuheimsen, da ihr für diese Auszeichnung die meisten Skill-Points einsacken könnt. Zu Beginn solltet ihr die Skill-Points hauptsächlich auf Geschwindigkeit und Edging (für engere Kurvenfahrten) verteilen. Später müsst ihr natürlich auch Balance und Tricks ausbauen, damit ihr für die Trick-Events gerüstet seid. Um euren Adrenalin-Balken aufzuladen, könnt ihr entweder einen Konkurrenten vom Board boxen (C-Stick) oder aber tricksen, was der Controller hergibt. Um eure Adrenalin-Leiste auf dem Maximum zu halten, wenn weit und breit keine Sprungmöglichkeit in Sicht ist, ist es ratsam ihr das Digi-Kreuz einzusetzen, um kleine Drehungen hinzulegen. Auf diese Weise erhaltet ihr nicht nur Punkte, sondern sorgt auch dafür, dass eure Adrenalin-Leiste gefüllt bleibt.

FINGERBRECHER Zwischen dem Analogstick und dem Digi-Kreuz zu wechseln, ist anfangs sehr ungewohnt.

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Henry Ernst
buckelt auf der Piste.

Lang genug hat's gedauert, bis EA BIG seinen Nintendo-Einstand feiern konnte. Leider hat *SSX Tricky* meine Erwartungen nicht ganz erfüllen können. Die im Gegensatz zu den PS2- und Xbox-Versionen etwas farbarm wirkende Grafik sowie die nicht optimal gelöste Steuerung sorgen zu Beginn nicht nur für Verwunderung, sondern auch für zahlreiche Stürze. Trotzdem bietet *SSX Tricky* allen GameCube-Freaks ein Pistenabenteuer der spannenden Sorte, das ihr (falls ihr nicht schon eine der anderen Versionen besitzt) auf keinen Fall verpassen solltet. *SSX Tricky* eröffnet Trick-Spezialisten und Adrenalin-Junkies – nicht zuletzt durch die freispielbaren Goodies – ein im wahrsten Sinne des Wortes abgefahrenes Vergnügen.

IM VERGLEICH
Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Tony Hawk's Pro Skater 3 — 88%
Activision
Der König der Skater dominiert weiterhin das Trendsport-Genre auf dem GameCube. Cooles Gameplay und Spitzenmucke.

SSX TRICKY — 84%
Electronic Arts
Grooviges Schnee-Spektakel mit abgefahrenen Strecken, coolen Boardern und jeder Menge Goodies

Dark Summit — 83%
THQ
Durch seine abgefahrene Hintergrundgeschichte und eine gelungene Atmosphäre auch für Trendsport-Hasser interessant

TEST
SSX TRICKY

Genre:	Trendsport
Spieler:	1-2
Speichern:	Memory Card, 5 Blöcke
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	10 Strecken
Sprache:	Dt. Text, dt. Sprache

Internet: **www.ea.com**

Hersteller **Electronic Arts**	Termin **Erhältlich**
Preis **€ 59,99**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
82%	86%	85%	**84%**

„Rasante **Abfahrts-Action** mit durchgeknallten Charakteren, fettem Sound und hoher Dauermotivation"

Lost Kingdoms

Wer schon immer in Gestalt einer schnuckeligen Prinzessin zahlreiche **Monster aufmischen** wollte, bekommt nun Gelegenheit dazu.

Vor langer Zeit wurden die fünf Königreiche von einer rätselhaften Bedrohung heimgesucht. Ein schwarzer Nebel fraß sich wie Säure durch das Land und zerstörte alles, was sich ihm in den Weg stellte. Ganze Städte, Landstriche und unzählige Menschen fielen dem unbändigen Hunger des Nebels zum Opfer. Nur die Macht einer magischen Karte konnte dem Nebel Einhalt gebieten und ihn schließlich vernichten. Doch jetzt ist der unheilvolle Nebel zurückgekehrt und ihr habt als Prinzessin Katia die Aufgabe, die verlorenen Königreiche vor ihrer Vernichtung zu retten.

DER SCHWARZE NEBEL

In der schnuckeligen Gestalt der Prinzessin Katia macht ihr euch, begleitet von wuchtiger Musik, auf eure adeligen Socken, um die Lost Kingdoms vor ihrer endgültigen Zerstörung zu bewahren und Katias verschollenen Vater zu finden. Das Spiel wird aus einer isometrischen Perspektive dargestellt, wobei sich die Kamera mit

ANFANG In dieser Schatztruhe findet Prinzessin Katia die erste magische Karte.

GUTE FEE Mithilfe dieser Karte könnt ihr euch während der zahlreichen Kämpfe heilen.

KNIFFLIG Um die größeren Monster zu besiegen, solltet ihr euch gut mit den verschiedenen Kartenattributen auskennen.

dem C-Stick frei drehen lässt, was sich besonders bei der Suche nach gut versteckten Schatzkisten als hilfreich erweist. Auf ihrer Reise durch zerfallene Ruinen, blühende Landschaften und eisige Gebirgsketten warten nicht nur rollenspieltypische Verschiebe- und Kombinationsrätsel auf die blaublütige Heldin, sondern auch jede Menge garstige Monster. Geratet ihr in einen der zahlreichen Zufallskämpfe, kommt einer der innovativsten Aspekte des Spiels zum Tragen. Anstatt sich bei traditionellen Rollenspielen wie *Final Fantasy* zu bedienen, haben die Entwickler von From Software einen anderen Weg gewählt. Die Kämpfe werden komplett in Echtzeit ausgefochten, wobei ihr euch anstatt mit Zaubersprüchen oder Schwerthieben mit Karten zur Wehr setzt. Jeder Button eures Controllers lässt sich mit einer der magischen Karten belegen. Drückt ihr nun die entsprechende Taste, entfesselt die Karte ihre Macht und beschwört eine von über 100 mächtigen Kreaturen, die euren Feinden ordentlich eins auf den Pelz brennen. Ebenso wie die Karten besitzen die Monster verschiedene Attribute wie Holz, Feuer, Erde etc. Nur wer sich mit den Attributen auskennt, hat eine Chance, im weiteren Verlauf des Spieles erfolgreich zu sein. Durch das ständige Einsammeln von Karten und das Management eurer Kartensammlung kommt zudem ein strategisches Element ins Spiel. Nach jedem Kampf erhält euer königliches Bildschirm-Alter-Ego zudem Erfahrungspunkte, mit denen sich die magischen Karten weiterentwickeln lassen. Falls ihr euch nicht alleine in die unwegsamen 3D-Welten traut, könnt ihr auch mit einem Kumpel auf Monsterjagd gehen.

TECHNISCH GELUNGEN

Neben den innovativen Spiel-Elementen punktet *Lost Kingdoms* auch auf technischer Seite. Die Grafik ist sauber und detailliert, verfügt über abwechslungsreiche Texturen und geizt nicht mit kleinen Spielereien wie herumfliegenden Feen oder im Wind flackernden Fackeln. Die Charaktere und Monster sind gut dargestellt, hätten aber die eine oder andere Animationsphase mehr vertragen können. In den Kämpfen zaubert euer GameCube bildschirmerschütternde Effekte und eindrucksvolle Lichtspielereien. Ein besonderes Lob verdient der 60-Hz-Modus, der das Geschehen noch flüssiger auf euren Bildschirm bringt. Steuerung und Menüführung sind ebenfalls gut gelungen und überfordern auch jüngere Spieler nicht. Leider besitzt *Lost Kingdoms* zwei Mankos, die einem N-ZONE-Hit im Wege stehen: Zum einen sind Rollenspiel-Profis vom Schwierigkeitsgrad deutlich unterfordert und können das gesamte Spiel in sechs bis acht Stunden meistern, zum anderen gibt es keine deutschen Bildschirmtexte, was gerade jüngeren Spielern den Einstieg deutlich erschwert.

HENRY ERNST

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Henry Ernst
steht auf Mau-Mau.

Mit *Lost Kingdoms* erwartet die darbende Rollenspielfraktion ein technisch ausgereifter Titel, der sich wohltuend vom Rollenspiel-Einerlei abhebt. Die Idee, mit magischen Karten zu kämpfen, bläst frischen Wind in muffige Dungeons. Grafisch geht der Titel ebenfalls in Ordnung, wobei aus dem GameCube sicherlich mehr herauszuholen gewesen wäre. Leider bietet *Lost Kingdoms* nur ein kurzes Vergnügen. Halbwegs erfahrene Spieler haben nach kurzer Zeit alles gesehen und durch die linear erzählte Geschichte gibt es keinen Anreiz, sich noch einmal in die verlorenen Königreiche zu begeben.

TEST
LOST KINGDOMS

Genre:	Rollenspiel
Spieler:	1-2
Speichern:	Memory Card, 2 Blöcke
Schwierigkeit:	Leicht
Umfang:	24 Abschnitte
Sprache:	Engl. Texte, engl. Sprache

Internet: **www.activision.de**

Hersteller **Activision**	Termin **Erhältlich**
Preis **€ 59,99**	USK-Freigabe **Ab 16 Jahren**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
81%	78%	84%	**83%**

Innovatives Rollenspiel
mit guter Grafik, spannender Hintegrundgeschichte, aber mit extrem dünnem Umfang.

SIMPEL Ein Ausrufezeichen weist euch auf versteckte Gegenstände oder wichtige Items hin.

Seit über 9 Jahren der NintendoProfi
GAMESTORE
Ladenlokal + VERSAND
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen
WWW.GAMESTOREWORLD.DE
schwarz oder lila
Zubehör
MemoryCard 19,95
Freeloader Juli
RGBKabel/Audio 14,95
ACTION REPLAY 49,95
199,00
F1 - 2002
deutsch
59,95
SSX TRICKY
deutsch
59,95
PIKMIN
deutsch
57,95
007BondAgentKreuzf. 59,95
BloodyRoarPrimalF. dt. 59,95
Gauntlet Leg. dt. 57,95
Hidden Inv. dt. 57,95
Soul Fighter dt. 57,95
I.S.Soccer 2 dt. 57,95
Luigis Mansion dt. 54,95
STARWARS R.Leaderdt. 59,95
Spy Hunter dt. 57,95
Smugglers Run dt. 57,95
Super Smash Bros. dt. 54,95
Lost Kingdoms dt. 59,95
Top Gun dt. 59,95
ACHTUNG TOP N64 GAMES
zum TOPPREIS jetzt bestellen
GAMEBOY ADVANCE
Hintergrundbeleuchtung
nur 69,95 inkl. Einbau
GBA inkl. Hintergrundbel. 159,00
Tac.OgreBattle/Dragon Ball Z/MedalHonor
Pinball / Duke NukemAdv./ u.v.m
weitereGC,GBA,N64 Spiele u.Zubehör lief.
BESTELL-HOTLINE
0201-777235
WWW.GAMESTOREWORLD.DE
Versandkosten: 3,97zzgl.1,53NN-Gebühr
Ladenpreise können abweichen.
Preisänderung, Irrtümer vorbehalten.

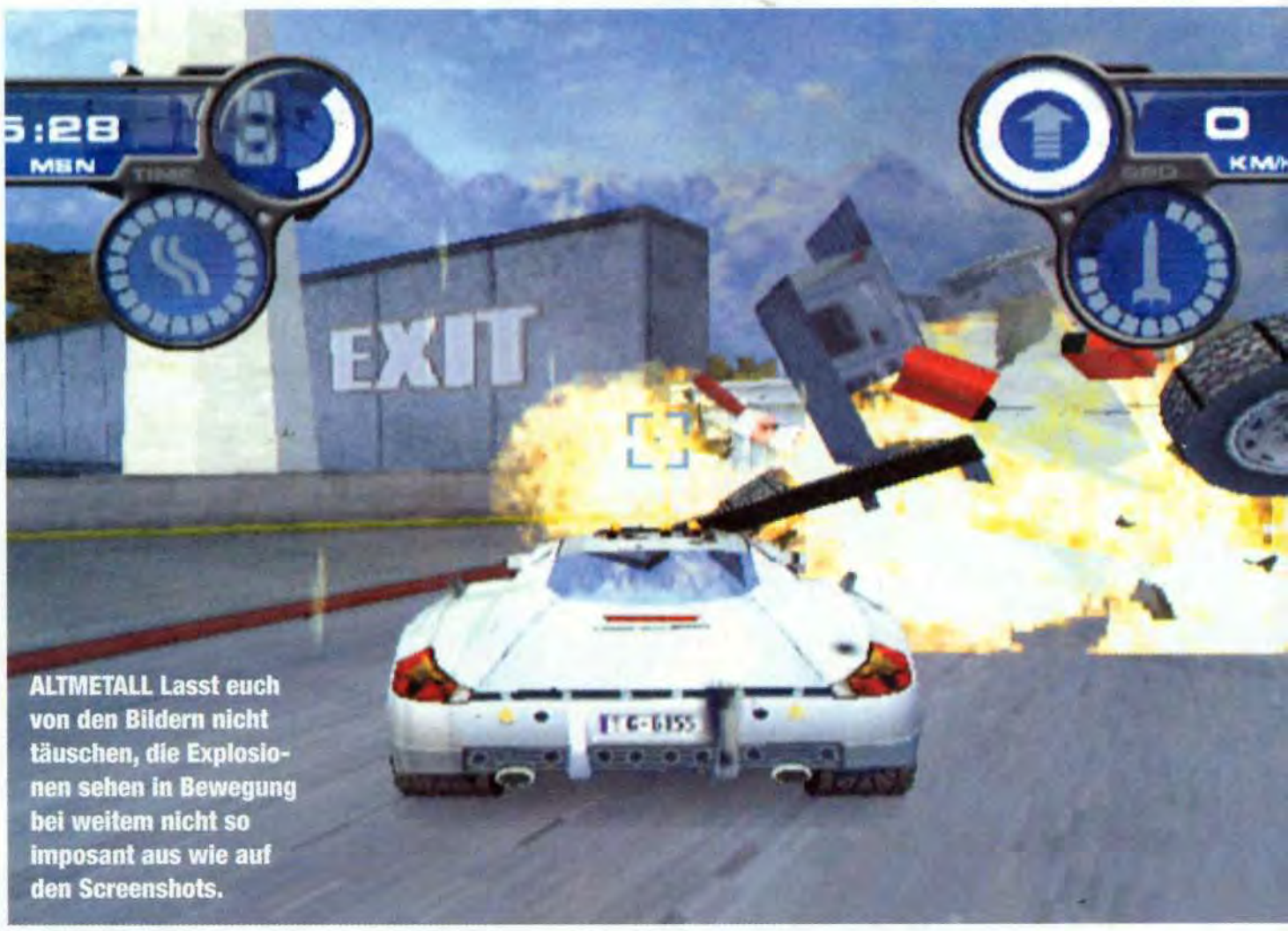
Spy Hunter

Für alle, denen normale Rennspiele zu langweilig sind, schicken die **Action-Experten** von Midway einen ganz besonderen Titel an den Start.

Über 20 Jahre nach seinem ersten Auftritt kehrt der *Spy-Hunter* in die Welt der Videospiele zurück. Mit quietschenden Reifen zieht ihr mit eurem Superauto gegen die Verbrecherorganisation Nostra in die Schlacht.
Um der Bedrohung durch Nostra etwas entgegenzusetzen, wurde vom I.E.S. (International Espionage Service) ein Einsatzteam namens SpyHunter ins Leben gerufen. Hauptwaffe der Truppe ist der G6155 Interceptor. Neben seinem Aussehen besticht der silberne Bolide vor allem durch sein James-Bond-verdächtiges Innenleben. Je nach Auftrag kann der Flitzer mit Maschinengewehren, Flugabwehrraketen und anderen Agenten-Spielsachen bestückt werden. Zusätzlich lässt sich das PS-Monster in ein Boot oder Motorrad verwandeln.

DER SPION, DER MICH DURCHSIEBTE

Bevor das eigentliche Abenteuer startet, müsst ihr euer Können auf einer Übungsstrecke unter Beweis stellen. Der Übungskurs macht euch mit den Grundlagen der Steuerung vertraut und gibt einen kleinen Vorgeschmack auf den harten Alltag eines Geheimagenten. Nach dem Training macht ihr eure ersten Schritte auf der internationalen Geheimdienst-Bühne. Jeder der Aufträge stellt andere Anforderungen an euch und euer Fahrzeug. Mal heizt ihr in der Verfolgerperspektive mit eurem Interceptor durch die verwinkelten Gassen Frankfurts, die engen Kanäle Venedigs oder brettert über die weiten Wasserflächen der Mangrovensümpfe Floridas. Wie es sich für echte Bösewichte gehört, versuchen die Jungs von Nostra alles, um euch von der Erfüllung eures Auftrages abzuhalten. Rabiate Autofahrer, tückische Hinterhalte und miese Motorradfahrer fordern eure volle Aufmerksamkeit. Werdet ihr zu häufig getroffen, verwandelt sich euer schmuckes Gefährt in ein wendiges Motorrad, mit dem ihr schleunigst den nächsten Nachschub-Truck erreichen solltet. Neben den eigentlichen Hauptzielen (Zerstörung feindlicher Fabriken, Stehlen eines Prototyps etc.) gilt es, noch zahlreiche Nebenaufgaben zu lösen, um im Spiel voranzukommen. Für jeden beendeten Auftrag erhaltet ihr Mission



ALTMETALL Lasst euch von den Bildern nicht täuschen, die Explosionen sehen in Bewegung bei weitem nicht so imposant aus wie auf den Screenshots.

ERFRISCHUNG In diesem Truck könnt ihr euer Fahrzeug reparieren lassen und Munition nachladen.

VERNICHTET Ein weiterer Nostra-Scherge verabschiedet sich in einer Explosion.

Points, mit denen sich neue Aufträge freischalten lassen.

MISSIONSZIEL NICHT ERREICHT

Technisch zeigt sich der Spionjäger auf dem GameCube von seiner eher durchschnittlichen Seite. Wie bei vielen PlayStation-2-Umsetzungen wurden die Stärken des GameCube nicht genutzt. Die umfangreichen 3D-Areale sind mit abwechslungsreichen Texturen versehen worden und bieten zahlreiche Transparenz- und Raucheffekte. Leider wirken die Texturen sehr pixelig, was auf einer leistungsstarken Konsole wie dem GameCube absolut unverzeihlich ist. Obwohl die Würfel-Variante insgesamt deutlich langsamer läuft als ihr PS2-Pendant, gerät die Optik bei zu vielen Objekten deutlich ins Stocken. Auch die zahlreichen Explosionen wirken verpixelt und erinnern unweigerlich an die gute alte PSone. Die Steuerung hingegen wurde hervorragend an den GC-Controller angepasst. Solltet ihr einen Kumpel zur Hand haben, könnt ihr im Zweispielermodus um die Wette heizen.

HENRY ERNST

INFO KONVERTIERUNGSCHECK

Umfang:	Identisch zur PS2-Version
Performance:	Läuft schlechter/ruckelt
Umsetzung von PlayStation 2 auf GameCube	**Schwach**

Spy Hunter hat bei der Umsetzung auf den GameCube deutlich Federn lassen müssen. Die ehemals flüssige Grafik ruckelt, das Bild ist gestaucht und die Texturen sind verpixelt.

MEIN FAZIT OK

Henry Ernst
spielt lieber James Bond.

Mit der *Spy Hunter*-Umsetzung haben sich die Jungs von Midway nicht gerade mit Ruhm bekleckert: Gestauchtes Bild, ruckelige Grafik, kein 60-Hz-Modus und die pixeligsten Texturen der GameCube-Geschichte lassen deutlich Zweifel an der Kompetenz der Programmierer aufkommen. Dennoch sollten Fans actionreicher Rasereien einen Blick riskieren, denn trotz der technischen Mängel macht *Spy Hunter* durchaus Spaß und sorgt durch den stetig ansteigenden Schwierigkeitsgrad für eine hohe Dauermotivation.

INFO DER URAHN

Oldie

Der mittlerweile rund 19 Jahre alte Urahn des GameCube-Titels wurde ebenfalls von Midway entwickelt. Im Ur-*SpyHunter* hattet ihr ebenfalls die Möglichkeit, ein bis an die Zähne bewaffnetes Agentenfahrzeug zu steuern. Da zu dieser Zeit noch niemand etwas von Polygon-Grafik gehört hatte, musste die Grafik mit einfachen Bitmap-Objekten auskommen. Am Waffenarsenal hingegen hat sich nichts geändert. Schon 1983 konntet ihr mit MG, Raketenwerfer und Rauchbomben eure Feinde beharken. Die Musik von Peter Gunn ist ebenfalls gleich geblieben.

NULL ROMANTIK In den Gassen Venedigs warten Gondolieri darauf, euch nicht mit schwülstigen Liedern, sondern ihren Bleispritzen einzuheizen.

TEST
SPY HUNTER

Genre:	Action
Spieler:	1-2
Speichern:	Memory Card, 2 Blöcke
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	14 Missionen
Sprache:	Dt. Texte, engl. Sprache

Internet: **www.midway.com**

Hersteller **Konami**	Termin **Erhältlich**
Preis **€ 59,99**	USK-Freigabe **Ab 12 Jahren**

Besonderheiten:
„Peter Gunn Theme"-Musikvideo

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
73%	78%	74%	**69%**

Eine weitere **schlechte PS2-Umsetzung**, das hat der Klassiker nicht verdient!

RedCard

Fußball brutal! Bei diesem Spiel ist Zweikampfhärte wichtiger als eine gute Ballführung.

Wer ärgerte sich bei der zurückliegenden WM nicht mal über pingelige Schiris, die jedes harmlose Trikotzupfen mit Gelb geahndet haben? Da geht es bei *RedCard* ganz anders zur Sache! Denn wo bei *FIFA WM 2002* oder *ISS* längst Rot gezückt wird, huscht dem Unparteiischen beim Midway-Titel nur ein mitleidiges Lächeln über die Lippen. Da wird dem Gegner munter von hinten in die Beine gesprungen oder der Stürmer per Faustschlag unschädlich gemacht. Wenn dann doch mal gepfiffen wird, dann nur für ganz üble Attacken wie einen astreinen Karatesprung ins Gesicht. So lose das Regelwerk gehandhabt wird, so simpel präsentiert sich der Spielablauf. Statt Rasenschach und klug vorgetragener Spielzüge sind Alleingänge mit Trickeinlagen und Kick and Rush Trumpf. Da passen die herrlich überzogenen Spezialmanöver der Killer-Kicker genau. Drückt man bei aufgeladener Special-Move-Leiste beim Schuss die Turbo-Taste, feuert der Spieler einen in Slow-Motion präsentierten Superschuss ab. Der Special Move kann allerdings auch genutzt werden, um den nahenden Stürmerstar des gegnerischen Teams zum Sportinvaliden zu treten. Spielmodi wie Welteroberung, Turniermodus oder Freundschaftsspiel sorgen nur so lange für Kurzweil, bis man alle geheimen Teams und Stadien freigespielt hat. Die Auswahl aus 50 Teams, die dank FIFPro-Lizenz mit allen Stars auflaufen, kann nicht über die fehlende Spieltiefe hinwegtäuschen. Optisch gefällt der Titel mit einem flüssigen Spielverlauf, detaillierten Spielermodellen und schönen Animationen. Der deutsche Kommentar nervt dagegen nach kurzer Zeit.

JENS QUENTIN

MEIN FAZIT **OK**

Jens Quentin steigt rustikal ein.

Hat man sich erst mal an den üblen Tackling-Animationen und den Spezialmanövern satt gesehen, sinkt die Motivation beim Brutalo-Kick schneller als die Lebenserwartung des gegnerischen Mittelstürmers. Wenn ihr Spielkultur und Spieltiefe sucht, solltet ihr *RedCard* schnell vergessen. Wer allerdings mit Freunden nicht nur gerne mal virtuell gegen den Ball, sondern auch das Schienbein des Gegenspielers tritt, für den ist der Midway-Titel allemal einen Blick wert.

TEST
REDCARD

Genre:	Fußball
Spieler:	1-2
Speichern:	Memory Card, 12 Blöcke
Schwierigkeit:	4 Spielstufen
Umfang:	3 Spielmodi
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.midway.com**

Hersteller **Midway**	Termin **Ca. 50 €**
Preis **Erhältlich**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**

Besonderheiten:
60-Hz-Modus

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
77%	62%	66%	**69%**

„**Foul-Festival** mit ordentlicher Technik, aber eindimensionalem Spielverlauf“

KING KAHN Den harten Schuss von Raul kann Oliver Kahn entschärfen.

ANGESCHNITTEN Die französische Mauer steht beim Freistoß gut.

HOHES BEIN Bei solchen Attacken kann man verstehen, warum Olli Bierhoff aufhören will.

Virtua Striker 3 ver. 2002

Spielkultur ist für die **Kicker** von Virtua Striker ein Fremdwort.

1. VIZE Deutschland ist nach der WM-Party sofort wieder ins Trainingslager gegangen.

2. TEAMCHEF Im Trainermodus könnt ihr zweitklassige Teams wie Frankreich leiten.

3. TOR? Der Argentinier hat eine Großchance gegen England.

Pass, Pass, Schuss. Pass, Pass, Flanke und Kopfball. Dies ist *Virtua Striker 3 ver. 2002* in Stenoform. Im Vergleich zur Importversion hat sich am simplen Gebolze in bester Arcade-Art nämlich nichts geändert. Neben den üblichen Spielmodi (Turnier, Liga, Freundschaftsspiel, Training) lohnt sich in der PAL-Version ein Blick auf den Karrieremodus, der uns in der Importversion aufgrund japanischer Schriftzeichen zum größten Teil verborgen blieb. Als Trainer einer von 64 Teams bereitet ihr eure Mannschaft dabei auf eine Art WM vor. In der vierjährigen Vorbereitung arrangiert ihr Freundschaftsspiele, feilt an der Taktik oder lasst eure Profis im Trainingslager schwitzen. Wer siegreich den Platz verlässt, kann gewonnene Punkte in Spielerfähigkeiten investieren. Während das Gameplay an eindimensionalen Spielzügen und KI-Schwächen leidet, zeigt sich das Spiel technisch mit flüssiger Darstellung und guten Animationen von seiner starken Seite.

JENS QUENTIN

MEIN FAZIT OK

Jens Quentin
spielt Kick & Rush.

Auch in der PAL-Version ist *Virtua Striker 3 ver. 2002* nichts für Fußballästheten. Der simple Spielverlauf mit strohdoofen CPU-Kickern und eine unübersichtliche nahe Kameraperspektive machen das Spiel nur für Spielhallenfetischisten interessant. Da hilft auch der nette Management-Modus nichts.

TEST
VIRTUA STRIKER 3

Genre:	Fußball
Spieler:	1-2
Speichern:	Memory Card, 2+ Blöcke
Schwierigkeit:	5 Spielstufen
Umfang:	6 Spielmodi
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.infogrames.de
Hersteller:	Infogrames
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 50,-
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Besonderheiten:	60-Hz-Modus

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
84%	71%	68%	67%

„**Nur für Fans** von Arcade-Bolzereien ist Virtua Striker 3 ver. 2002 wirklich empfehlenswert."

ZooCube

Steht ihr auf **Puzzlespiele?** Dann könnte euch ZooCube gefallen!

PARTNER GESUCHT Typisch! Stets kommen die falschen Symbole.

Das Merkwürdigste an *ZooCube* ist die hanebüchene Hintergrundgeschichte um einen verrückten Genforscher, der Tiere in komische Blubbersymbole verwandelt. Diese Story aus der Feder eines gelangweilten Spieleprogrammierers lassen wir mal beiseite, denn hier steht das Tüfteln im Vordergrund. Auf euren Würfel kommen aus sechs Richtungen Tiersymbole angeflogen, die an den Flächen eures Würfels kleben bleiben. Durch richtige Drehungen müsst ihr dafür sorgen, dass zwei gleiche Symbole zusammenkommen, damit sie sich auflösen. Das Komplizierte an der Geschichte ist, dass ihr den Würfel nur um zwei Achsen drehen könnt und dadurch taktische Überlegung vonnöten ist, um die richtige Würfelseite zum anfliegenden Symbol zu drehen.

JEAN-REINER JUNG

MEIN FAZIT OK

Jean-Reiner Jung
vergeht das Puzzeln.

Mal ganz ehrlich: Seit *Tetris* hat mich eigentlich kein Tüftelspiel mehr vom Hocker gerissen. Da macht auch *ZooCube* keine Ausnahme. Zwar ist die Idee mit dem drehenden Würfel ganz nett, aber so richtig funktioniert es mit dem Spielspaß leider nicht.

TEST
ZOOCUBE

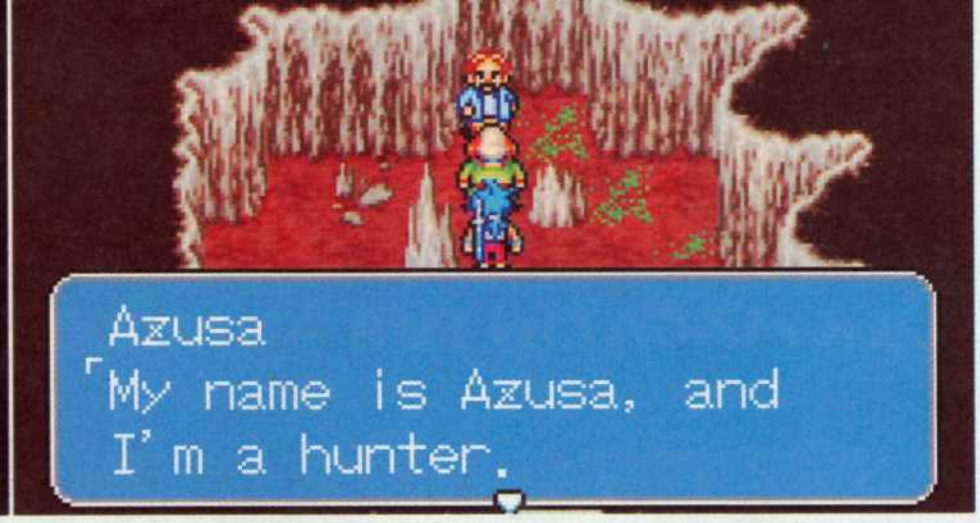
Genre:	Geschicklichkeit
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card, 2 Blöcke
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	4 Modi
Sprache:	Englisch
Internet:	www.acclaim.de
Hersteller:	Acclaim
Termin:	Erhältlich
Preis:	€ 49,95
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Besonderheiten:	Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
65%	61%	68%	66%

„**Unausgegorenes Tüftelspiel,** das weder spielerisch noch technisch Bäume ausreißt."

SHOPPING Der Fischmann ist nicht gerade für seine Sonderangebote in der Fantasy-Welt bekannt.



TUNNELBEKANNTSCHAFT Dieser Knilch lungert in einem Dungeon rum und hat nur spärliche Informationen.

Breath of Fire II

N-ZONE HIT

Sieben Jahre und kein bisschen angestaubt! Ein **Rollenspiel-Klassiker** rockt auf dem GBA!

Auf dem GameCube sieht es mit waschechten Rollenspielen ja immer noch etwas dürftig aus. Wir haben auf der einen Seite zwar *Lost Kingdoms*, doch Fans klassischer RPGs dürften hiervon etwas enttäuscht sein. Welch ein Glück, dass der Game Boy Advance die Rollenspieler nicht im Stich lässt und bereits mit *Breath of Fire* und *Golden Sun* zwei hochkarätige Fantasy-Abenteuer im Repertoire hat. Während wir uns auf dem Cube noch ein wenig gedulden müssen, bis Knaller wie *Skies of Arcadia* oder *Baldur's Gate* erscheinen, sieht die Situation auf dem GBA um einiges rosiger aus. Denn nach den oben erwähnten Top-Titeln kommt nun auch in Europa *Breath of Fire II* in die Händler-Regale.

PARALLEL-UNIVERSUM?

Fünfhundert Jahre sind seit den Geschehnissen des ersten Teils ins Land gegangen und so richtig erinnert sich niemand mehr an den Clan der Drachen. So ist es auch nicht weiter verwunderlich, dass die besonders für das Speichern hilfreichen Drachengott-Statuen des Vorgängers mittlerweile von einer dicken Moosschicht überwuchert sind und der Rest der Menschheit inzwischen an eine Gottheit namens St. Eva glaubt. In dieser drachenverlassenen Zeit schlägt sich ein junger Mann namens Ryo als

INFO KONVERTIERUNGSCHECK

Umfang:	Identisch zur SNES-Version
Performance:	Ein paar neue Zwischensequenzen, weniger Details

Beurteilung der Umsetzung von SNES auf GBA — **OK**

Bis auf ein paar neue Bilderchen in den Zwischensequenzen sieht die GBA-Version dem SNES-Original zum Verwechseln ähnlich. Wer dennoch die Augen offen hält, findet einige nützliche Optionen, die das Spiel für unterwegs interessanter gestalten. So könnt ihr jetzt mit der B-Taste sprinten, Items über Link-Kabel tauschen oder per Quicksave überall speichern. Besitzer des Super-Nintendo-Originals sollten sich den Kauf sehr stark überlegen.

SNES

GBA

GRÖSSER UND ÜBERSICHTLICHER Die neue Menüführung wurde bei der GBA-Version mit neckischen Porträts unterstützt.

ANGRIFF DER RIESENKAKER-LAKE Ryu und Bow verdienen sich als Insektenjäger ein paar Zennys dazu.

OH! EIN SCHWEINCHEN Die kleinen Schnitzel-Aspiranten sind auch wieder in der Fortsetzung zu finden.

VERFOLGT VON EINER MÜLLTONNE Es ist schon schade, wenn man sich seine Party-Mitglieder nicht aussuchen kann.

AUF IN DEN KAMPF! Der Glubschaugen-Baum bekommt gleich eine sagenhafte Abreibung.

Söldner durchs Leben. Das klingt jedoch spannender, als es ist. In diesen Friedenszeiten bestehen die vornehmlichsten Aufgaben eines bezahlten Kriegers darin, entlaufene Kätzchen zu suchen, Laub zu harken und Dachböden aufzuräumen. Für Ryo geht das Leben also sehr beschaulich zu. Wenn es da nicht so eine komische Erinnerung an eine alternative Realität in seinem Gedächtnis gäbe, wo sein Vater und seine Schwester niemals existierten und er als Sechsjähriger von einem Oberdämon getötet wurde …

CHARAKTERTIEFE

Irgendetwas ist faul in der ach so schönen Fantasy-Welt und bestimmt ist auch die Religion um St. Eva darin verwickelt. Jetzt liegt es an euch, die mysteriösen Zusammenhänge dieser epischen Story zu erkunden, und so schwingt ihr euch als Ryo mit gezücktem Schwert in ein großes Abenteuer. Bevor der riesige Masterplan sich vor euren Augen entrollt, geht es daran, in bewährter Rollenspiel-Manier durch Dungeons zu ziehen, Städte abzuklappern und Monstern das Fell über die Ohren zu ziehen. Da *Breath of Fire II* jedoch auch schon sieben Jahre auf dem Buckel hat, dürft ihr bei den Kampfsequenzen keine Innovationen wie bei *Golden Sun* erwarten. 3D-Spielereien und bildschirmfüllende Explosionen sucht ihr hier deshalb vergebens, doch dafür erwarten euch harte, rundenbasierte Kämpfe mit ausgeklügelten Gegnern. Wie auch schon im ersten Teil schließen sich viele Tier-Menschen eurer Kampftruppe an, die mit ihren speziellen Fähigkeiten auch außerhalb des Kampfes auf sich aufmerksam machen. So kann der Hauptakteur Ryo beispielsweise die Gruppenkasse durch Fischfang aufstocken, Hundemensch Bow und Katzenwesen Katt sind erfahrene Jäger und der Froschmann Jean (NEIN! Er ist weder mit mir verwandt noch verschwägert!) watet durch seichte Gewässer oder springt über Abgründe. Auffällig im Vergleich zum Vorgänger ist die bessere Charaktertiefe. Während die Helden aus *Breath of Fire* von Location zu Location pilgerten, ohne jemals ihre Persönlichkeit voll auszuspielen, haben wir es hier mit einer facettenreichen Heldengruppe zu tun, wo jeder Held wirklich einen eigenen Charakter besitzt.

ICH WILL SPASS

Die nicht zu unterschätzende Gruppe der *Golden Sun*-Fans wird beim Anblick der Wertung jetzt sicherlich aufspringen und sich über das Prozentpünktlein aufregen, welches *Breath of Fire II* mehr als ihr Lieblingsspiel bekommen hat. Aber ruhig Blut, bitte. Technisch ist der Konkurrent aus dem Hause Nintendo immer noch ungeschlagen. Jedoch punktet der Klassiker *Breath of Fire II* genau dort, wo die Schwachpunkte des Nebenbuhlers liegen. Da wären auf der einen Seite die Charaktere, die im Gegensatz zu den stumpfen *Golden Sun*-Statisten wirklich eine Persönlichkeit haben. Dann gibt es eine Story voller Geheimnisse und Wendungen. Diese mag zwar klischeebehaftet sein, aber was soll's – wir sind schließlich im Fantasy-Mittelalter. Und zu guter Letzt blocken die Kämpfer nicht einfach, wenn ihr anvisierter Kampfgegner die Flucht ergriffen hat. Sofern ihr eine nicht mehr ganz taufrische Grafik verschmerzen könnt, findet ihr in *Breath of Fire II* ein tolles Rollenspiel, das euch für Wochen an den GBA fesseln wird.

JEAN-REINER JUNG

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Jean-Reiner Jung
hat Drachenpower.

Während mein GameCube rollenspiellos im Fernsehschrank steht und sehnsüchtig auf *Skies of Arcadia* wartet, hat es mein kleiner GBA umso besser. Hier jagt ein RPG-Hit den nächsten und ich möchte mir gar nicht vorstellen, wie das Gedränge und Geschiebe um den Referenzthron erst wird, wenn *Golden Sun 2* oder *Lunar* in naher Zukunft erscheinen. Bis dahin genieße ich aber unsere derzeitige Referenz *Breath of Fire II*. Sie hat sich ihren Platz wahrlich verdient.

TEST
BREATH OF FIRE II

Genre:	Rollenspiel
Spieler:	1
Link-Modus:	Ja (2 Module)
Speichern:	Batterie
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	Ca. 50 Std. Spielzeit
Sprache:	Englisch

Internet: **www.ubisoft.de**

Hersteller **Ubi Soft**	Termin **Erhältlich**
Preis **Ca. € 50,-**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**

Besonderheiten:
Item-Tausch per Link-Kabel

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
70%	74%	87%	**86%**

„Trotz seines Alters vermag diese **Rollenspiel-Perle** immer noch zu faszinieren."

V-Rally 3

Die neben Colin McRae Rally berühmteste **Rallye-Serie** rast auf den GBA.

Was ist denn das? Die Grafik erinnert eher an frühe PlayStation1-Titel als an ein GBA-Spiel!", denke ich mir und starre ungläubig auf das Display von Nintendos Handheld. Die Entwickler haben keine Mühen gescheut und *V-Rally 3* eine Grafik spendiert, die auf dem Game Boy Advance ihresgleichen sucht. Das Spiel bietet eine flüssige 3D-Optik mit Höhenunterschieden! Klar sieht man einen Bildschirmaufbau und sicher poppt das ein oder andere Gebäude ins Bild, doch für Handheld-Verhältnisse ist die Grafik schlichtweg eine kleine Sensation. Antreten könnt ihr im Meisterschaftsmodus, im Cross-Modus, im Zeitfahren und in einem Mehrspielermodus. Im Meisterschaftsmodus wählt ihr zu Beginn des Spiels euer Auto und fahrt gegen die Uhr. Wie bei einer Rallye üblich, werden die Zwischenzeiten der anderen Fahrer eingeblendet. Von Asphalt über Schotter bis hin zu Schnee ist jeder Untergrund vertreten. Vor Rennbeginn werdet ihr über die jeweiligen Untergründe und Wetterbedingungen informiert, so dass ihr euer Fahrzeug optimal einstellen könnt. Wünschenswert wäre es allerdings gewesen, wenn die Untergründe einen stärkeren Einfluss auf die Fahrbarkeit gehabt hätten. So könnt ihr mit auf „trocken" abgestimmten Asphaltreifen auch gut im Regen fahren. Einen weiteren Beweis für die Leistungsfähigkeit der Grafik-Engine stellt der Cross-Modus dar, in dem ihr gegen drei andere Konkurrenten eine bestimmte Anzahl Runden absolvieren müsst. Leider vermiest hier die schlechte Kollisionsabfrage den Spielspaß ein wenig.

FABIAN SLUGA

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Fabian Sluga
staunt nicht schlecht.

Grafisch gesehen ist *V-Rally 3* eine echte Sensation, und auch spielerisch zählt der Titel zu den besten Rennspielen auf dem GBA. Leider sind Gegner und Strecken für erfahrene Rallye-Spieler keine echte Herausforderung, doch der große Umfang gleicht diesen Missstand wieder aus. Ob *Colin McRae Rally* von Codemasters mit *V-Rally 3* mithalten kann, wissen wir im September.

TEST
V-RALLY 3

Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Link-Modus:	Zwei Module
Speichern:	Batterie
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	24 Strecken
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.infogrames.de**

Hersteller	Termin
Infogrames	**Erhältlich**
Preis	USK-Freigabe
€ 54,99	**Ohne Beschränkung**

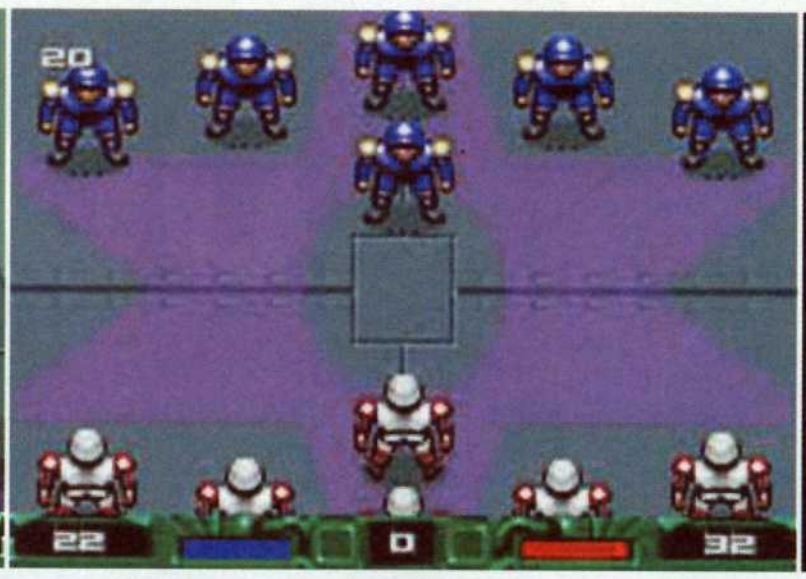
Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
90%	81%	85%	**85%**

„**Tolles Rennspiel** mit beeindruckender Technik und einigen kleineren Schwächen"

ÄRGERLICH Der gegnerische Torhüter hält den Ball. Aber wir sind bereits auf der Lauer!



MANNSCHAFTSAUFSTELLUNG Grafisch ist man auf dem GBA deutlich Besseres gewohnt als so einen Pixelhaufen.

GAME OVER Die Texte sind in der Endfassung auf Deutsch einstellbar.

Fair Play ist out, in der **Ballsportart** des 22. Jahrhunderts zählt nur die Faust!

Speedball 2 Brutal Deluxe

C64- und Amiga-Fans werden sich noch an *Speedball* erinnern. Das brutale Zukunftssport-Spiel der Bitmap Brothers ist ein echter Klassiker und wahrscheinlich dürfte sich der eine oder andere GBA-Besitzer vor Freude die Hände reiben. Denjenigen, die *Speedball* noch nicht kennen, erklären wir noch mal ganz kurz die Regeln: Ihr spielt in einer geschlossenen Arena und versucht, den Ball im Tor des Gegners unterzubringen. Freundliches Anfragen beim Gegner, ob ihr den Ball haben dürft, ist fehl am Platz – simples Über-den-Haufen-Rennen oder ein kräftiger Schwinger mit der Faust sind eher gefragt. Ganz nebenbei sammelt ihr noch die in der Arena herumliegenden Münzen auf, die ihr im Shop beispielsweise gegen eine stärkere Panzerung oder einen Geschwindigkeitsschub eintauschen könnt. Antreten könnt ihr im Knockout, im Pokal, einer Liga oder im Multiplayer-Modus gegen einen Freund. Überzeugt *Speedball 2 Brutal Deluxe* noch bei den Matcharten, enttäuscht dagegen die technische Präsentation. Auf dem C64 mögen Grafik und Sound noch zeitgemäß gewesen sein, auf dem GBA überzeugen drei Animationsstufen und ein Rauschen als Zuschauerkulisse leider nicht mehr. Selbst die Amiga-Version bot mehr. Des Weiteren sind die Spieler einfach zu groß und der sichtbare Bildschirmausschnitt zu klein. Auch das Spielprinzip – ihr braucht nur zu lenken und A zu drücken, ist etwas angestaubt. Wer jedoch die Ur-Versionen kennt und liebt, kann auch bei der GBA-Version unbesorgt zugreifen.

FABIAN SLUGA

TEST
SPEEDBALL 2

Genre:	Action
Spieler:	1-2
Link-Modus:	1 Modul
Speichern:	Batterie
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	4 Spielmodi
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.crawfish.co.uk**

Hersteller **Wanadoo**	Termin **4. September**
Preis **€39,95**	USK-Freigabe **Ohne Angabe**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
69%	72%	76%	**75%**

„**Gelungene,** aber nicht ganz zeitgemäße Wiederauferstehung eines legendären Spiels“

MEIN FAZIT **GUT**

Fabian Sluga
schwingt die Faust.

Auf dem C64 habe ich *Speedball* geliebt, auf dem GBA hinterlässt der Klassiker einen zwiespältigen Eindruck. Der sichtbare Bildschirmausschnitt ist zu klein, die Optik schwach und selbst auf dem GBA nicht mehr zeitgemäß. Das Positive: Selbst auf Nintendos Handheld stellt sich bereits nach kurzer Zeit das klassische *Speedball*-Feeling ein! Alte *Speedball*-Hasen dürfen somit unbesorgt zugreifen.

ZooCube

Mit ZooCube erwartet euch trotz des Namens kein Zoo voller **würfelförmiger Tiere.**

Die Idee hinter *ZooCube* ist, wie bei allen Puzzle-Spielen, simpel und schnell zugänglich. Ihr kontrolliert einen Würfel, der sich in jede Richtung frei drehen lässt. Im Verlauf des Spiels kommen aus sechs verschiedenen Richtungen Tiere und andere Objekte auf euch zugeflogen. Um einen Level zu meistern, müsst ihr durch richtiges Drehen des Würfels versuchen, mindestens zwei Objekte an einer Seite anzulagern, die sich dadurch auflösen. Insgesamt warten sieben Levels in drei Spielmodi darauf, von euch bereinigt zu werden. Zusätzlich erhaltet ihr im Verlauf des Spiels noch Smartbombs, mit denen sich der Bildschirm leer fegen lässt, und verschiedene Extras, mit denen ihr unter anderem die Zeit verlangsamen könnt. Die anfangs recht originelle Idee sorgt besonders im Link-Modus für Laune. Solospielern wird auf Dauer nicht genug Abwechslung geboten. Wer sich mit der teilweise recht unpräzisen Steuerung anfreunden kann, erhält ein solides Puzzlespiel, nicht mehr und nicht weniger.

HENRY ERNST

1. DREHBAR Der Würfel in der Mitte lässt sich in alle möglichen Richtungen drehen.

2. DSCHUNGEL Abgesehen von wechselnden Hintergründen dürft ihr bei ZooCube keine grafischen Quantensprünge erwarten.

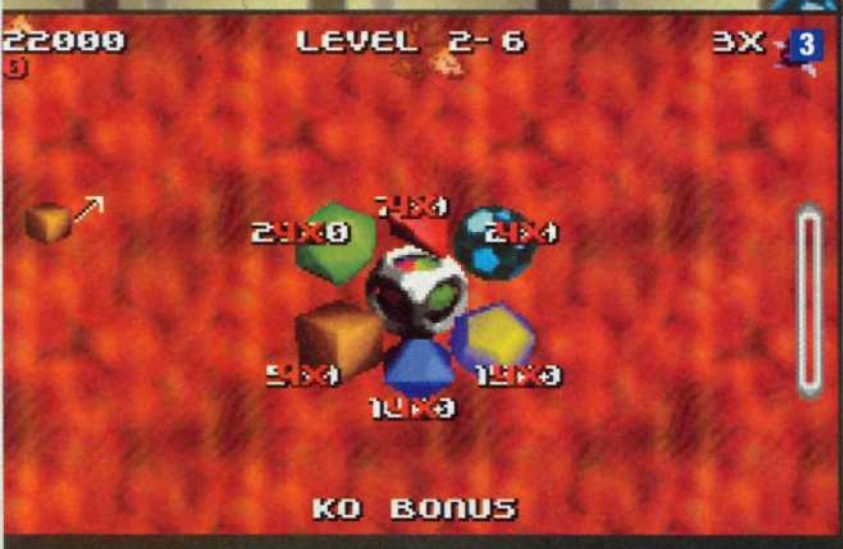
3. K. O. In den Bonusrunden kommt es auf blitzschnelle Reaktionen an

4. EINHEIMSEN Ab und zu tauchen kleine Objekte auf, mit denen ihr Bonuspunkte sammeln könnt.

MEIN FAZIT **OK**

Henry Ernst
würfelt mit dem Zoo.

Obwohl auch *ZooCube* das Puzzle-Genre nicht neu erfindet, werden Geschicklichkeits- und Puzzlefreaks, nicht zuletzt wegen des Zweispielermodus, durchaus ihr Vergnügen an Acclaims neuem Modul haben. Alle anderen spielen lieber *Tetris Worlds* oder *Hot Potato*!



TEST
ZOOCUBE

Genre:	Geschicklichkeit
Spieler:	1-2
Link-Modus:	Ja
Speichern:	Batterie
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	7 Levels
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.acclaim.de**

Hersteller	Termin
Acclaim	**Juli**
Preis	USK-Freigabe
€ 49,95	**Ohne Beschränkung**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
50%	62%	69%	**69%**

„Interessantes, **grafisch schlichtes Puzzlespiel** ohne große Überraschungen“

Disney's Lilo & Stitch

Lilo & Stitch ist eine **actionreiche Versoftung** des Disney-Kinohits.

Wer im Kino von Lilo & Stitch nicht genug bekommen hat, kann sich nun auch auf dem GBA mit den beiden amüsieren. Die Entwickler dachten sich dazu ein nettes Hüpf- und Schießspiel aus, das sich am Film orientiert. So absolviert ihr die Levels abwechselnd mal mit Lilo, mal mit Stitch. Die Steuerung ist einfach, aber nicht perfekt. Beispielsweise könnt ihr mit Stitch nicht aus dem Stand schräg schießen, was vielfach zu unnötigen Energieverlusten führt. Dafür liegen alle paar Meter Energiepacks in der Gegend herum und ihr könnt auf unendlich Continues zurückgreifen. Als Schmankerl bietet das Spiel einige – leider recht kurze – Filmszenen, die freigespielt werden wollen. Die Grafik ist farbenfroh und passt sehr gut zum Comic-Stil. Musik und Soundeffekte sind okay. Die Levels sind abwechslungsreich, ein paar mehr hätten aber nicht geschadet.

FABIAN SLUGA

GROSSE HILFE Stitch kann gelegentlich auch auf ein Reittier zurückgreifen (links im Bild).

MEIN FAZIT: GUT

Fabian Sluga ist überrascht.

Wie die Erfahrung zeigt, werden Spiele zum Film selten gut. Im Falle von *Lilo & Stitch* präsentiert uns Ubi Soft ein solides und abwechslungsreiches Spiel, das vor allem durch die gute Grafik überrascht. Leider ist es viel zu kurz und die Steuerung nicht perfekt.

TEST: DISNEY'S LILO & STITCH

Genre:	**Action**
Spieler:	**1**
Link-Modus:	**Nein**
Speichern:	**Passwort**
Schwierigkeit:	**Mittel**
Umfang:	**7 Levels**
Sprache:	**Deutsch**

Internet: **www.ubisoft.de**

Hersteller	Termin
Ubi Soft	**Erhältlich**
Preis	USK-Freigabe
Ca. € 50,-	**Ohne Angabe**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
79%	72%	74%	**74%**

„Unterhaltsames, aber viel zu kurzes Actionspiel mit **Schwächen im Detail**"

VUD
LEIPZIGER MESSE
Messen nach Maß!

4 TAGE ACTION
Teste die Games der Zukunft
29. 8. - 1. 9. 2002

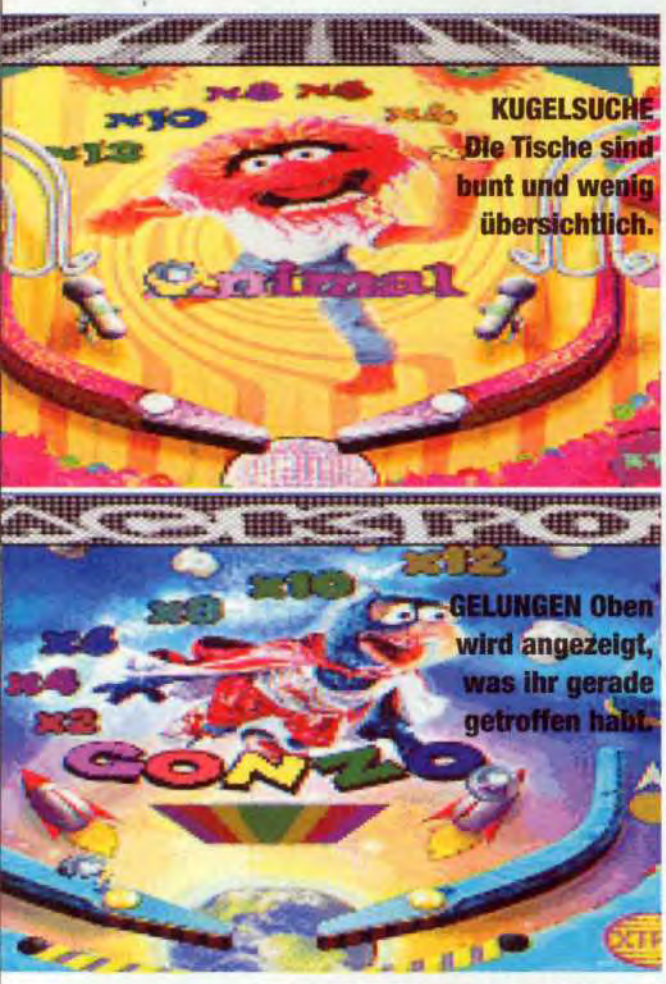
GC
GAMES CONVENTION
Das ultimative Messe-Event für PC- und Konsolenspiele

Besucher - Hotline 03 41/6 78 89 98
Offizielle Medienpartner:
Computer Bild · Computer Spiele · GIGA.DE · MCV Markt für Computer- & Videospiele · GamesMarkt.de

www.gc-germany.com

Muppet Pinball Mayhem

Ubi Soft lässt mit der **Muppet-Lizenz** ein weiteres Mal die Flipper-Kugel auf den GBA los.



Kermit, Miss Piggy und Gonzo haben ein Problem. Während einer Fahrt auf der neuen Achterbahn in den Muppet Laboratories ist etwas schief gelaufen und jetzt sitzen sie irgendwo in dem Vergnügungspark fest. Nun ist es an dem Spieler, die drei dort herauszuspielen. Dieser Adventure-Modus hebt *Muppet Pinball Mayhem* von anderen Flipper-Spielen ab. Neben dem Adventure-Modus könnt ihr im Competition-Modus aber auch ganz normal nur auf Punktejagd gehen. Leider sind die insgesamt vier Tische gelegentlich unübersichtlich und die Sound-Untermalung ist eher nervig. Gelungen ist dagegen die Tilt-Funktion, denn mittels des Steuerkreuzes könnt ihr dem Tisch von rechts oder von links einen Ruck geben. Für jüngere Spieler mag der Titel durchaus seinen Reiz haben, alle anderen sollten eher zu *Pinball Challenge Deluxe* greifen. *Muppet*-Fans dürfen noch ein paar Prozentpunkte zur Wertung dazuaddieren.

FABIAN SLUGA

TEST
MUPPET PINBALL MAYHEM

Genre:	Geschicklichkeit
Spieler:	1-4
Link-Modus:	Nein
Speichern:	Batterie
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	4 Tische
Sprache:	Englisch
Internet: **www.ubisoft.de**	
Hersteller: **Ubi Soft**	Termin: **Erhältlich**
Preis: **Ca. € 50,-**	USK-Freigabe: **Ohne Beschränkung**
Besonderheiten: **Keine**	

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
75%	69%	76%	**74%**

„Nettes Flipper-Spiel mit etwas geringem Umfang für eine eher jüngere Zielgruppe“

MEIN FAZIT **GUT**

Fabian Sluga
schaut lieber die Show.

Mag das Spiel alleine gesehen nicht schlecht sein, fällt es im Vergleich mit *Pinball Challenge Deluxe* einfach ab. Die Tische des Konkurrenten sind übersichtlicher, unterhaltsamer und bieten eine weit bessere Musik. Dafür hält man beim Muppet-Flipper die Kugel weit länger im Spiel. Ein oder zwei weitere Tische hätten dennoch nicht geschadet.

Pinball Challenge Deluxe

Zwei Flipper-**Klassiker** kehren dank Ubi Soft auf den GBA zurück.

Erinnert sich eigentlich noch jemand an *Pinball Dreams* und *Pinball Fantasies*? Diese zwei Flipper-Klassiker sorgten vor über zehn Jahren für Aufsehen. Ubi Soft vereint die beiden Spiele nun in *Pinball Challenge Deluxe*. Somit bietet das Spiel satte acht Tische, die verschiedene Themen wie beispielsweise den Weltraum oder den Wilden Westen behandeln. Grafik und Sound wurden 1:1 auf den GBA portiert. Die Flipper bedient man mit L und R, während man mit A am Tisch rütteln kann. Leider kann man nicht wie bei *Muppet Pinball Mayhem* dem Tisch einen Ruck nach rechts oder links geben. Auch die wenigen Stopper und einige unfaire Stellen drücken den Spielspaß. Ansonsten bieten die acht Tische ein tolles Flippervergnügen, das sich perfekt für den GBA eignet. Und nichts geht über eine Runde auf dem Nightmare-Tisch!

FABIAN SLUGA

STIMMUNGSVOLL **Die Grafik ist flüssig und der Sound passt perfekt.**

ÜBERSICHTLICH **Die Tische bieten jede Menge Rampen und Ziele.**

MEIN FAZIT **GUT**

Fabian Sluga
erinnert sich gern.

Ärgert man sich am Anfang noch darüber, dass einige Schwächen der Klassiker, etwa die nicht vorhandene Ball-Saved-Funktion, nicht ausgemerzt wurden, stellt sich schon bald das alte *Pinball*-Feeling ein und man verbessert seine Punktestände Spiel für Spiel. Das perfekte Spiel für zwischendurch!

TEST
PINBALL CHALLENGE DELUXE

Genre:	Geschicklichkeit
Spieler:	1
Link-Modus:	Nein
Speichern:	Batterie
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	8 Tische
Sprache:	Englisch
Internet: **www.ubisoft.de**	
Hersteller: **Ubi Soft**	Termin: **Erhältlich**
Preis: **Ca. € 50,-**	USK-Freigabe: **Ohne Beschränkung**
Besonderheiten: **Keine**	

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
77%	83%	81%	**80%**

„Zwei Klassiker kehren zurück und vereinen sich zum bisher besten GBA-Flipper.“

Star X

Was dabei herauskommt, wenn Programmierer sich **zu viel vornehmen**, seht ihr an Star X.

Mit *Star X* präsentieren euch die Entwickler von BAM einen waschechten 3D-Weltraum-Shooter, der in mehr als nur einer Hinsicht von *Lylat Wars* inspiriert wurde. Grafisch zeigt sich das Spektakel ganz im Stil des 16-Bit-*Starfox*. Mit eurem Raumschiff düst ihr in der Verfolgerperspektive durch 22 dröge Levels und ballert alles zu Klump, was nicht schnell genug das Weite suchen kann. Leider krankt die technische Umsetzung an den Hardwarefähigkeiten von Nintendos Kleinstem. Zahlreiche Pop-ups und die unpräzise Steuerung verwandeln die an sich löbliche Idee in eine spielerische Katastrophe und machen das Modul nur für hartgesottene Weltraumfans interessant.

HENRY ERNST

LET'S GO RETRO Bei der Grafik von Star X werden Erinnerungen wach.

BOOM Genau wie euer Raumschiff verpufft auch der Spielspaß innerhalb kürzester Zeit.

MEIN FAZIT: SCHWACH

Henry Ernst
spielt lieber SNES.

Leider kommt *Star X* bei weitem nicht an sein großes Vorbild heran. Die Grafik zuckelt lieblos über den Bildschirm, der Sound nervt nach kurzer Zeit und die Steuerung ist schlichtweg eine Katastrophe. Finger weg!

TEST – STAR X

Genre:	Action
Spieler:	1
Link-Modus:	Nein
Speichern:	Batterie
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	22 Levels
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.ubisoft.de**

Hersteller	Termin
Ubi Soft	**Erhältlich**
Preis	USK-Freigabe
€ 49,95	**Ohne Beschränkung**

Besonderheiten: **Keine**

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
44%	62%	46%	**48%**

„Technisch **unausgegorene Ballerei** mit Polygon-Grafik und mieser Steuerung"

Disneys Peter Pan

Neue Abenteuer in Nimmerland

Der böse **Captain Hook** treibt jetzt auf dem GBA sein Unwesen.

Peter Pans Feenfreundin Tinkerbell wurde vom fiesen Kapitän Hook entführt. Natürlich macht sich Peter sofort auf seine Flugsocken, um das kleine Flatterwesen zu befreien. Zu diesem Zweck erforscht ihr abwechslungsreich gestaltete Levels, sammelt herumliegende Federn ein und schickt die Schergen des holzbeinigen Piraten mit eurem Schlafdolch ins Land der Träume. *Peter Pan* bietet neben den bekannten Charakteren vor allem schöne Grafik, sehr gute Animationen und jede Menge Disney-typischen Charme. Obwohl das Spiel keinen Innovationspreis gewinnt, erhalten vor allem jüngere Spieler ein abwechslungsreiches Jump & Run mit Knuddelbonus.

HENRY ERNST

MEIN FAZIT: GUT

Henry Ernst
hat keine Flügel.

Endlich bekommen Fans des fliegenden Rackers das passende Spiel. Auch wenn die gute Grafik nicht die Qualität eines *Rayman Advance* erreicht, kommen Disney-Fans – nicht zuletzt wegen der freispielbaren Filmschnipsel und der gewaltfreien Handlung – voll auf ihre Kosten.

TEST – DISNEYS PETER PAN

Genre:	Jump & Run
Spieler:	1
Link-Modus:	Nein
Speichern:	Passwort
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	7 Welten
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.ubisoft.de**

Hersteller	Termin
Ubi Soft	**Erhältlich**
Preis	USK-Freigabe
€ 49,95	**Ohne Beschränkung**

Besonderheiten: **Keine**

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
78%	75%	76%	**76%**

„**Knuffiges** Hüpfspiel mit Disney-Lizenz, guter Grafik und bekannten Figuren"

ABFLUG In einigen Levels könnt ihr von Peters Flugfähigkeit Gebrauch machen.

VORSICHT Bei Tigern und Affen hat Peter Pan nichts zu lachen.

ANGRIFF Nur gut, dass sich Peter mit seinem Dolch verteidigen kann.

IMPORT NEWS

SONIC AUF DEM DREAMCAST
1998 war dieses Spiel eine grafische Offenbarung.

AKTUELLES AUS JAPAN

Warren Harrod berichtet.

Tokyo Toy Show 2002
Auf dieser für die japanische Spielzeug-Industrie bedeutsamen Ausstellung werden die wichtigsten Produkte für den Rest des Jahres präsentiert. Insgesamt werden fast alle tollkühnen Hauptdarsteller aus dem Nintendo-Universum als Spielzeug zweitverwertet. Am meisten in den Vordergrund drängten sich die Pikmin. Ebenfalls stark vertreten war eine große Anzahl an Merchandise-Produkten zu den verschiedenen Charakteren aus der abstrakten Waldsimulation *Animal Forest +*. Der Grund dafür ist der große Erfolg der *Animal Forest +*–Sammelkarten. Und so stehen demnächst sehr viele Modellhäuser in den Regalen der Spielzeughändler, die in den mannigfaltigsten Variationen die Sammler anlocken sollen. Wegen der erfolgreichen Fernsehserie ist auch Kirby sehr beliebt. Nach der Veröffentlichung des nächsten Spieles um den kleinen Blasebalg erwarten wir auch für ihn sehr viele Spielzeugadaptionen. Leider gibt es zurzeit kaum Produkte zu *Mario* oder *Zelda*, aber vielleicht ändert sich das, wenn die nächsten Spiele erschienen sind.

INFO VERKAUFSCHARTS

Japan

1. Hamster Tarou 3	GBA
2. Battle Network Rockman EXE 2	GBA
3. Prince of Tennis: Junior Boys Academy	GBA
4. World Soccer Winning Eleven	GBA
5. Animal Forest +	GC

USA

1. Resident Evil	GC
2. Spider-Man: The Movie	GC
3. Super Mario Advance 2	GBA
4. Sonic Advance	GBA
5. Sonic Adventure 2 Battle	GC

Sonic Adventure 1

ACTION-ADVENTURE **Sega bringt doch noch den ersten Teil!**

Trotz der vielen kleinen Schwächen hat sich die GameCube-Umsetzung von *Sonic Adventure 2 Battle* weltweit sehr gut verkauft. Sega nimmt diesen Erfolg als Ansporn und wird seinen Turbo-Igel auch weiterhin auf dem GameCube und dem Game Boy Advance rennen lassen. Besonders schön ist dabei, dass Nintendos Würfel demnächst in den Genuss des wohl besten Spieles um Sonic kommen wird. Zurzeit werkelt man nämlich an der Umsetzung des Dreamcast-Spiels *Sonic Adventure 1*. Anstelle von unzusammenhängenden Jump&Run-Levels dürft ihr euch hier zu Beginn für einen von sechs Charakteren entscheiden und mit diesem nicht nur ausgeklügelte Geschwindigkeitspassagen durchwetzen, sondern auch wirklich adventurelike Rätsel lösen. Unsere Bilder zeigen übrigens noch die Dreamcast-Version. Daneben entwickelt man auch *Sonic Advance 2* für den Game Boy Advance. Wir gehen davon aus, dass auch diese beiden Spiele die Linkmöglichkeit von GameCube und GBA unterstützen werden. **(jrj)**

KILLERWAL Diese Sequenz durchlauft ihr im mörderischen Tempo.

Hersteller: Sega
Internet: www.sega.co.jp
Termin: Nicht bekannt

Tokyo Toy Show 2002

SONSTIGES **Alles für den japanischen Nintendo-Fan**

Unser Mann in Fernost hat – wie ihr sicherlich in seinem kleinen Bericht gelesen habt – die japanische Spielzeug-Messe Tokyo Toy Show besucht. Natürlich wollen wir euch die Bilder nicht vorenthalten, die Warren Harrod dort geschossen hat. Besonders der Riesen-Plüsch-Kirby (1) hat es uns dabei angetan. Niedlich sind auch die Knuddel-Pikmins (2), die natürlich danach schreien, im 20er-Pack gekauft zu werden. Eher merkwürdig erscheinen uns die Mario-Figuren im roboterhaften Playmobil-Look (3). Sinn und Zweck dieser kantigen Gesellen kennt man wohl wirklich nur, wenn man ein minderjähriger Japaner ist. Auch der geistige Nährwert der komischen Reihenhaussiedlung (4) der *Animal Crossing*-Bewohner (in Japan *Animal Forest +*) mag uns wohl erst aufgehen, wenn das Spiel in einer verständlichen Form bei uns erscheint. **(jrj)**

1

2

3

4

Captain Tsubasa: Golden Generation Challenge

FUSSBALL **Konami schickt den Manga-Fußballer auf den Cube.**

Genug Erfahrung im Genre der Fußball-Simulationen besitzt Konami ja. Nach Perlen wie *ISS* oder *Pro Evolution Soccer* nutzt man jetzt das Kicker-Wissen und setzt die beliebte Manga-Serie *Captain Tsubasa* auf dem GameCube um. Mit den bekannten Charakteren aus den Comics, die hierzulande im Carlsen-Verlag erschienen sind, kickt ihr um den Erfolg eurer Mannschaft und müsst zwischen den Spielen eure Teamkameraden trainieren. Dadurch steigert ihr wichtige Attribute wie Ausdauer und Tritttechniken. *Captain Tsubasa: Golden Generation Challenge* erscheint bereits im September in Japan. Für eine verständliche Europa- oder US-Fassung liegt noch kein Termin vor. In Anbetracht der Beliebtheit der Serie in unseren Breitengraden könnte man einen Europatermin jedoch schon fast wieder für wahrscheinlich halten. Wir bleiben jedenfalls am Ball. **(jrj)**

Hersteller: Konami
Internet: www.konami.com
Termin: September

BLASSER TORJÄGER **Das erste Bildschirmfoto des Manga-Kickers macht noch nicht sehr viel her.**

INFO ERSCHEINT DEMNÄCHST

Japan

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Eternal Darkness	24. Juni
Bomberman Generations	27. Juni
Capcom vs. SNK 2	4. Juli

Erscheint demnächst:

Real powerful Pro Baseball 9	18. Juli
Disney Sports: Soccer	18. Juli
Beach Spikers	19. Juli
Mutsu	19. Juli
Super Mario Sunshine	19. Juli
Evolutia	26. Juli
Disney's Magical Park	1. August
Phantasy Star Online Episode 1 & 2	8. August
Eggomania	9. August
Mickey Mouse's Strange Mirror	9. August
Zoids VS	9. August
WTA Tour Tennis Pro Evolution	29. August
Starfox Adventures	September
Batman: Dark Tomorrow	3. Quartal
Biohazard 0	3. Quartal
Super Monkey Ball 2	4. Quartal
The Legend of Zelda	4. Quartal
1080°: White Storm	Nicht bekannt
Animal Crossing	Nicht bekannt
Freaky Flyers	Nicht bekannt
Gladius	Nicht bekannt
Lost Dragoons	Nicht bekannt
Mario Party 4	Nicht bekannt
Metroid Prime	Nicht bekannt
Mickey's Magical Quest	Nicht bekannt
Star Wars Bounty Hunter	Nicht bekannt
Wario World	Nicht bekannt

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Bey Blade	27. Juni
Bomberman Generations	27. Juni
Cute Pet Shop	28. Juni
Famistar Advance	28. Juni
Golden Sun 2: The lost Age	28. Juni
Monster Gate	4. Juli
The Pinball of the Dead	4. Juli
Yugioh Duel Monsters	4. Juli
Cherry Peach Carnival	4. Juli

Erscheint demnächst:

Black Matrix Zero	19. Juli
Final Fire Pro Wrestling	19. Juli
Hamster Paradise	19. Juli
Super Ghouls'n Goblins	19. Juli
The Flower Shop Story	19. Juli
Bubble Bobble Old & New	25. Juli
Disney Sports: American Football	25. Juli
Disney Sports: Skateboarding	25. Juli
Beetle Professor	26. Juli
Custom Robo	26. Juli
Shaman King	26. Juli
Space Invader EX	2. August
Super Robot Battle R	2. August
Klonoa G2	6. August
Greatest Nine	8. August
Let's create a Pro-Baseball-Team Advance	8. August
Mickey & Minnie's Magical Quest	9. August
Mister Driller Ace	23. August
Combat Choro Q Advance War	August
Let's create a J-League Pro Soccer Club	5. September
Legendary Starfish	6. September
Metal Gun Slinger	27. September
Super Mario Advance 3	September
Woody Woodpecker	September
Samurai Evolution	September
Donkey Kong: Coconut Crackers	3. Quartal
Sabre Wolf	3. Quartal

USA

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Eternal Darkness	24. Juni
MLB Slufest 20-03	30. Juni
Harvest Moon: A Wonderful Life	Juni
HotWheels	Juni
Freekstyle	16. Juli

Erscheint demnächst:

Tetris Worlds	19. Juli
Gravity Games Bike	29. Juli
NCAA Football 2003	Juli
Smuggler's Run: Warzones	Juli
Aggressive Inline	12. August
Turok Evolution	12. August
Super Mario Sunshine	26. August
Kelly Slater's Pro Surfer	27. August
Need for Speed: Hot Pursuit 2	August
Top Gun: Combat Zones	August
X-Men: Next Dimension	3. September
Rayman Arena	4. September
Galleon: Islands of Mistery	9. September
Toxic Grind	10. September
Animal Crossing	20. September
Rally Fusion	September
Vexx	15. Oktober

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

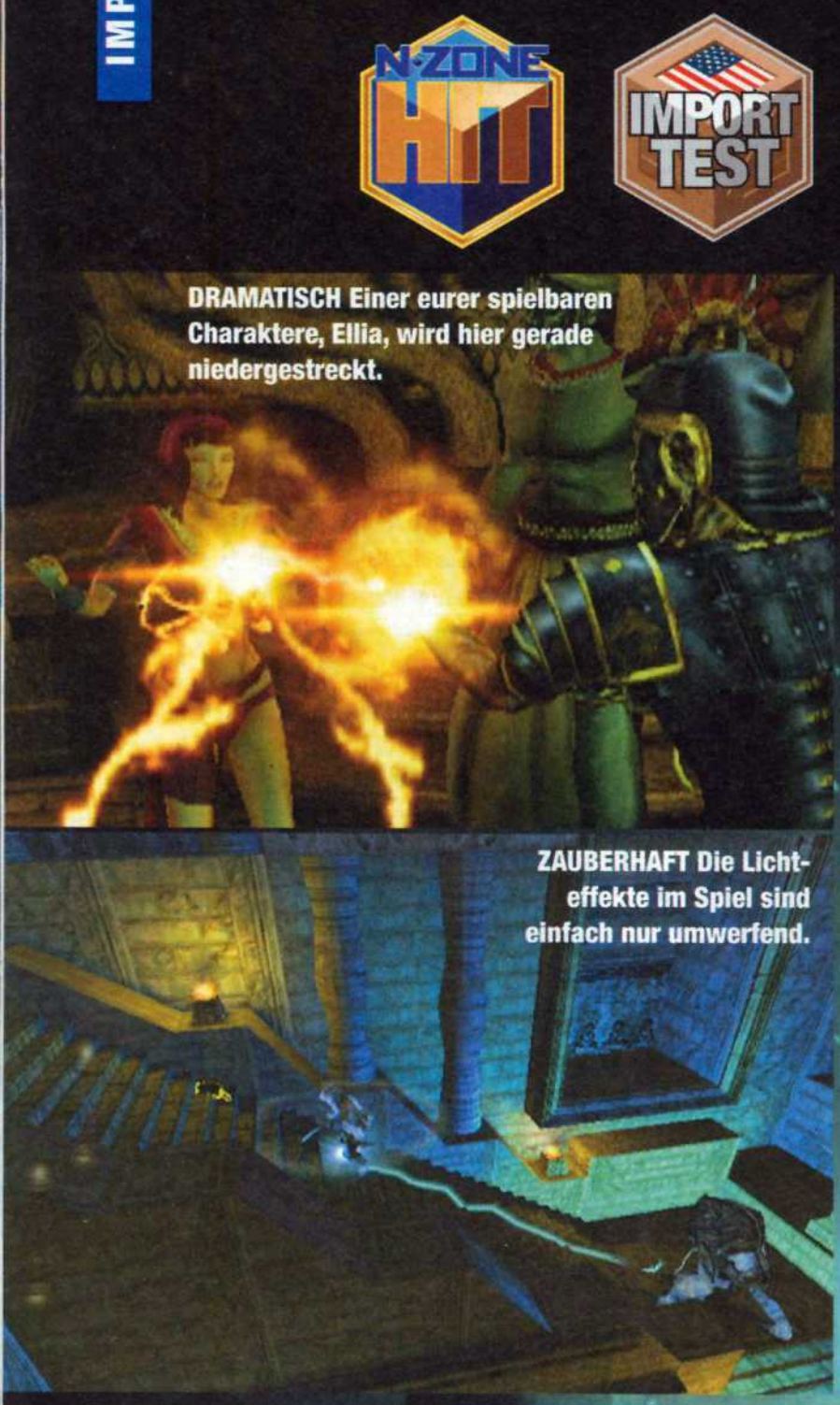
Pinball of the Dead	19. Juni
Fire Pro Wrestling 2	20. Juni
CT Special Forces	21. Juni
WTA Tour Tennis	23. Juni
Little League Baseball	24. Juni
Driver 2 Advance	30. Juni
Droopy Tennis	30. Juni
Medabots AX: Metabee Version	30. Juni
Medabots AX: Rokusho Version	30. Juni
Superman: Countdown to Apokalypse	30. Juni
Casper	1. Juli
Street Fighter Alpha 3	1. Juli
Ultimate Brain Games	1. Juli
Stuart Little 2	9. Juli
Urban Yeti	15. Juli
Sega Smash Pack	15. Juli

Erscheint demnächst:

Aggressive Inline	30. Juli
Dual Blades	30. Juli
V-Rally 3	30. Juli
Medal of Honor: Underground	15. August
Worms World Party	20. August
Bomb Jack World	August
David Beckham Soccer	August
Eggomania	August
Kelly Slater's Pro Surfer	August
Mat Hoffman's Pro BMX 2	August
Mega Man Zero	August
Super Ghouls'n Ghosts	August
US Youth Soccer	August
FILA Decathlon	1. September
Army Men: Turf War	September
Barbarian	September
Bonx Racing	September
Castlevania: Harmony of Dissonance	September
Contra Advance	September
Driver 2 Advance	September
Kid Klown in Crazy Chase	September
Monster Force	September
Mortal Kombat: Deadly Alliance	September
NFL Blitz 20-03	September
Pinball Advance	September
Pocky & Rocky with Becky	September
Ripping Friends	September
Spyro 2: Season of Flame	September
The Mummy	September
Ultimate Brain Games	September
Virtua Tennis	September
Yoshi's Island	September

Eternal Darkness:

Silicon Knights' **düsteres Action-Adventure** lehrt uns nach über dreijähriger Entwicklungszeit endlich das Fürchten!



DRAMATISCH Einer eurer spielbaren Charaktere, Ellia, wird hier gerade niedergestreckt.

ZAUBERHAFT Die Lichteffekte im Spiel sind einfach nur umwerfend.

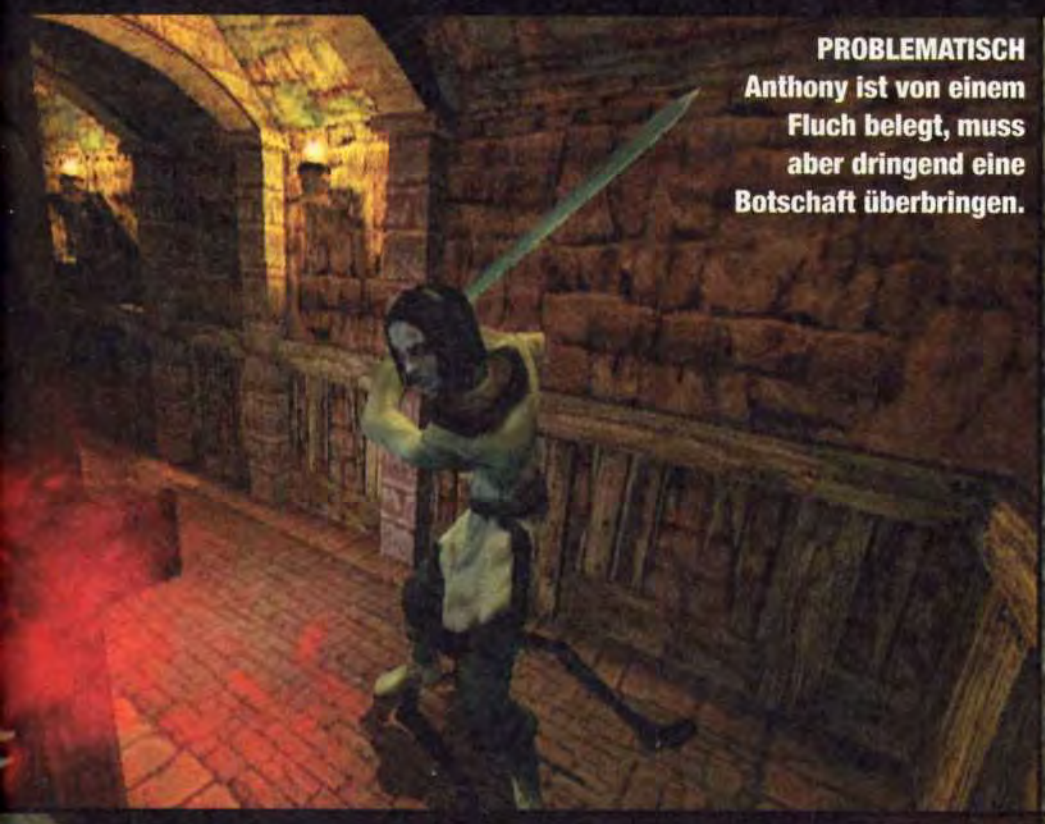
Alexandra Roivas schreckt aus dem Schlaf hoch, als plötzlich das Telefon neben ihrem Bett klingelt. Müde reibt sie sich die Augen und greift zum Hörer. „Alexandra Roivas? Hier ist die Polizei, ihrem Großvater ist etwas Schreckliches passiert", erklingt eine Stimme aus der Sprechmuschel. Alexandra zögert nicht lange und macht sich sofort zur Villa ihres Großvaters auf. Kaum dort angekommen, registriert sie die zahlreichen Polizeiautos vor dem Haupteingang. Mit schnellen Schritten betritt sie das Haus. Überall sind Polizeibeamte, die das Gebäude untersuchen. Ein etwas dicklich aussehender Mann kommt auf Alexandra zu und mustert die zierliche, junge Frau aufmerksam. „Miss Roivas? Ich bin Inspektor LeGrand, schade, dass wir uns unter diesen Umständen kennen lernen müssen", stellt sich der schwergewichtige Mann vor. „Ich bin nicht zum Vergnügen hier, Inspektor, können wir die Sache schnell hinter uns bringen?", entgegnet Alexandra. Nach einem kurzen Blick des Bedauerns über den forschen Ton der jungen Frau nickt der Inspektor bereitwillig und macht eine beschwingte Geste mit seiner Hand. Alexandras Augen folgen der Bewegung und bleiben an einem

Sanity's Requiem

reglosen, in einer Blutlache liegenden Körper hängen. Der Kopf fehlt. Alexandra schreit auf, die Person am Boden ist ihr Großvater.

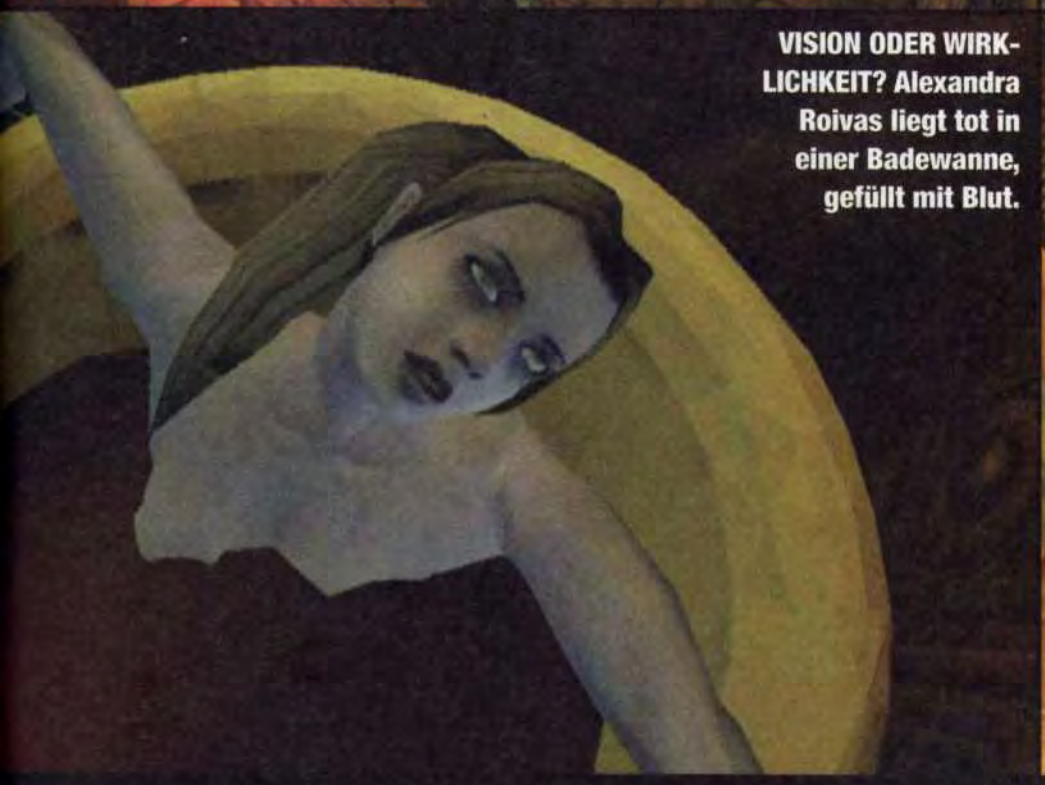
DIE GESCHICHTE NIMMT IHREN LAUF

Zwei Wochen später, die Polizei hat immer noch keine Hinweise auf den Mörder, macht sich Alexandra selbst auf die Beweissuche und fährt erneut zur Villa ihres Großvaters. So beginnt die Geschichte von Silicon Knights' fantastischem Adventure-Thriller, der tolle Schwertkampf-Action und viel Magie bietet. Wie sich herausstellt, starb der Großvater von Alexandra, weil er einem düsteren Geheimnis auf der Spur war. Doch er ist nicht der Erste, der aus diesem Grund stirbt. Alexandras Spur führt bereits 2.000 Jahre zurück. In clever inszenierten Rückblenden übernimmt der Spieler nun nacheinander die Kontrolle über zwölf Charaktere, die euch jeweils in eine andere Zeit führen. Mal tretet ihr als Römer Pious Augustus an, etwas später dann als die fesche Ägypterbraut Ellia. Sogar Ahnen der Roivas-Familie sind spielbar. Jede Epoche trägt einen Teil zu der Gesamtgeschichte bei, die sich insgesamt über einen Zeitraum von 2.000 Jahren erstreckt. Und die hält noch einige Überraschungen für euch parat, weswegen wir auf weitere Details zur Geschichte nur in unserem Spoiler-Extrakasten eingehen. Vorangetrieben wird die Geschichte durch sehr atmosphärische Zwischensequenzen aus Spielgrafik und einige wenige vorberechnete Videos. Begeistern kann hier vor allem die sehr gute Sprachausgabe. Spielerisch bietet *Eternal Darkness* ein recht einzigartiges Erlebnis, welches sich vor allem durch den Einsatz von Magie und dem Sanity-Meter ergibt. So werdet ihr im Spiel immer wieder Runen und Zauberspruch-Pergamente finden, die ihr einsammeln und korrekt kombinieren müsst. Beispielsweise könnt ihr so einen Schutzwall um euch errichten oder euch per Heilzauber neue Energie zuführen. Doch ihr braucht die Magie auch, um zahlreiche Rätsel zu lösen. In einer Szene seht ihr z. B. nur ein Runen-Symbol an der Wand. Ein Stück daneben hängt ein Bild, welches euch sagt, wie ihr eure Zauber einzusetzen habt. Macht ihr alles richtig, entdeckt ihr einen versteckten Zugang. Um weiterzukommen, solltet ihr aber auch den Videosequenzen auf-



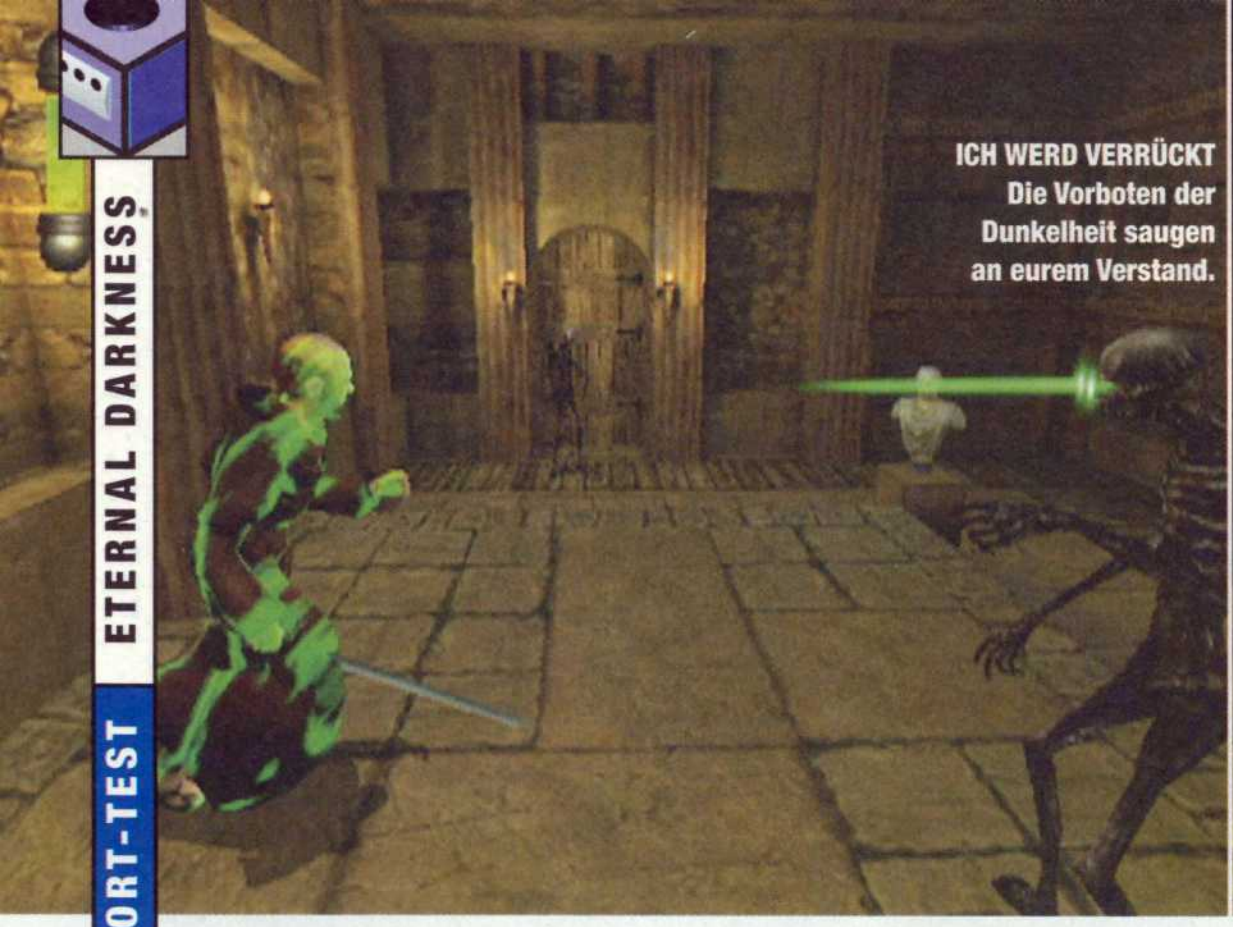
PROBLEMATISCH Anthony ist von einem Fluch belegt, muss aber dringend eine Botschaft überbringen.

THE TOME OF DARKNESS Dieses Buch ist der Dreh- und Angelpunkt des Spiels.



VISION ODER WIRKLICHKEIT? Alexandra Roivas liegt tot in einer Badewanne, gefüllt mit Blut.

ERFRISCHEND Mit einem Heilzauber versorgt ihr eure Wunden.



ICH WERD VERRÜCKT Die Vorboten der Dunkelheit saugen an eurem Verstand.

VERSTECKT Der Gegner, der Karim verfolgt, trägt eine Zauberrune bei sich.

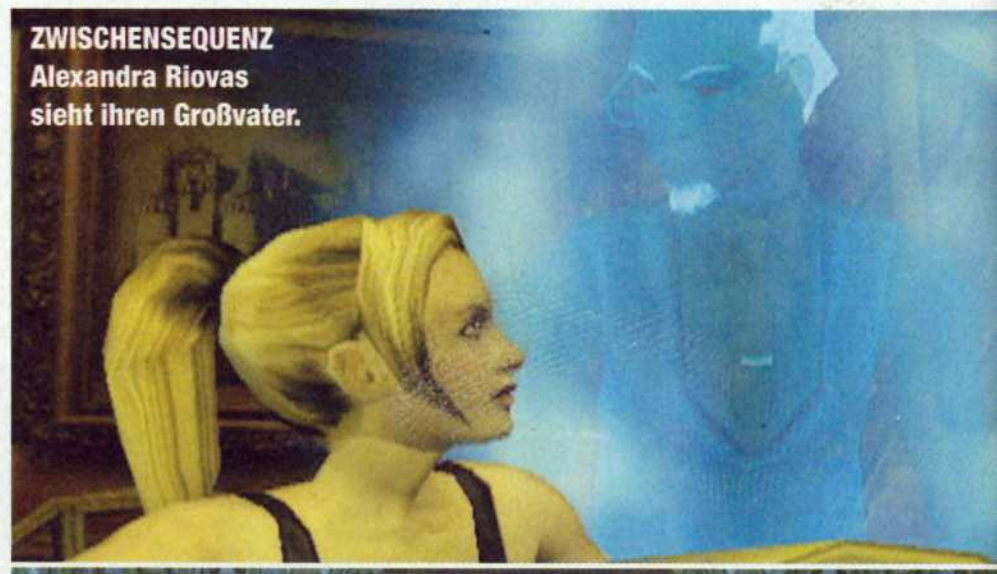
merksam lauschen, denn hier erhaltet ihr wichtige Hinweise!

VISION ODER WIRKLICHKEIT?

Die innovativste Idee von *Eternal Darkness* ist aber wohl das Sanity-Meter, was so viel wie Geisteszustandsanzeige bedeutet. Jedes Mal, wenn ihr einem Gegner gegenübersteht, sinkt der Sanity-Balken. Je niedriger euer Sanity-Wert ist, desto eher neigt euer Charakter zu Halluzinationen. Dies äußert sich z. B. darin, dass euer Held bei einem Heilzauber plötzlich zerspringt und zwei Sekunden später wieder in einem Stück auf dem Bildschirm erscheint. Während *Resident Evil* eher auf derbe Schockeffekte setzt, versucht *Eternal Darkness* den Spieler langsam in den Wahnsinn zu treiben. Mehrfach hört ihr ein Klopfen aus dem Nachbarraum, der sich anschließend aber als leer entpuppt. Oder ihr hört Schritte aus dem Obergeschoss, obwohl sich dort eigentlich niemand aufhalten sollte. Auch plötzliche Visionen der Hauptdarsteller versuchen den Spieler zu verstören. So seht ihr euren Charakter plötzlich aschfahl und inmitten einer Blutlache im Bad liegen. Traum oder Wirklichkeit? Auf jeden Fall ist es ein absolut einzigartiges Spielerlebnis!

MONSTER-METZELEI VOM FEINSTEN

Sehr gut gelungen sind aber auch Steuerung und Kamera. Ärgert man sich bei *Resident Evil* noch über die hölzerne Kontrolle der Charaktere, hat man bei *Eternal Darkness* keinen Grund zu klagen. Gelenkt wird mit dem Analog-Stick, auf das Digi-



ZWISCHENSEQUENZ Alexandra Riovas sieht ihren Großvater.

BEEINDRUCKEND In dieser imposanten Kathedrale versucht Bruder Luther eine Verschwörung aufzudecken.

INFO DIE GESCHICHTE

Das Ende der Menschheit

SPOILER

Zu einer Zeit, als noch kein Mensch einen Fuß auf den Boden der Welt setzte, herrschte eine andere Spezies auf der Erde. Eine Spezies, weit mächtiger als der Mensch. Doch die Zeiten änderten sich und so zogen sich diese Lebensformen in die Tiefen der Erde zurück und überließen den Menschen das Feld – bis heute!

Die ehemaligen Herrscher der Erde lauern im Untergrund, warten auf den Augenblick, auf den Moment, an dem sie zurück an die Oberfläche der Erde können, um die Menschheit in die ewige Dunkelheit zu stürzen. Geheime Sekten, hungrig nach Macht und Herrschaft, arbeiten seit langem im Verborgenen daran, die alten Götter zurück an die Macht zu führen. Und die Rückkehr der alten Herrscher naht! Das Schicksal der Menschheit liegt in den Händen einiger weniger, denen Recht und Moral noch etwas bedeuten. Dazu gehörte auch der Großvater von Alexandra Riovas, der in einem geheimen Zimmer den Schlüssel zum Erfolg versteckt hatte: The Tome of Darkness, ein magisches Buch. Nach dem mysteriösen Tod ihres Großvaters macht sich Alexandra Riovas auf die Suche nach Antworten und findet sie in dem Buch. Die Geschichte der Menschen, die versucht haben, das Böse aufzuhalten, reicht über 2.000 Jahre zurück. So erfährt Alexandra, dass der Römer Pious Augustus zum Handlanger des Bösen geworden ist und die Vorbereitungen zur Rückkehr der Götter leitet. Doch die Dunkelheit ist schon sehr nahe, wie man an den übernatürlichen Vorkommnissen in der Riovas-Villa merkt. Und nach dem Tod des alten Riovas kann nur noch Alexandra die Rückkehr der alten Götter verhindern.

TEUFLISCH Dieser Mönch führt mitten in der katholischen Kirche eine Sekte an.

Kreuz und Y werden Schnellzauber gelegt, L wird zum Laufen eingesetzt und B dient als allgemeine Aktionstaste. Vor allem bei den Kämpfen trumpft die Steuerung des Action-Thrillers auf. Mit R könnt ihr eure Gegner aufs Korn nehmen und einzelne Körperteile ins Visier nehmen. So könnt ihr die Arme, den Torso sowie den Kopf eures Feindes mit A attackieren und abtrennen. Jeder Gegner hat eine Schwachstelle, die ihr herausfinden müsst. Das Kampfsystem wirkt wie aus einem Guss und deshalb hat Zombie-Metzeln noch nie so viel Spaß gemacht wie in *Eternal Darkness*. Die hervorragende Kamera vermittelt euch stets das Gefühl, mitten im Geschehen zu sein, und ist weder starr, noch müsst ihr sie von Hand justieren. Vielmehr wird automatisch immer im richtigen Moment in eine übersichtliche Perspektive umgeschaltet. Viel Dramatik verbreiten auch die vielfältigen Kamerafahrten, die einem Spielfilm entsprungen sein könnten.

ETWAS KRITIK

Wenn man an *Eternal Darkness* überhaupt irgendetwas kritisieren möchte, muss man schon mit der Lupe suchen. So könnte man bemängeln, dass die Grafik nicht durchweg das meist sehr gute Niveau halten kann. Auch einige Charakter-Modelle leiden an Polygon-Armut und wirken etwas eckig. An der sehr atmosphärischen Musik könnte man aussetzen, dass sich die einzelnen Stücke – möglicherweise aus Speicherplatzgründen – zu schnell wiederholen. Dauernörgler werden auch kritisieren, dass die Spielzeit mit gut 15 Stunden zu gering ist. Möchtet ihr jedoch einen besonderen Abspann sehen, müsst ihr *Eternal Darkness* drei Mal durchspielen. Alles in allem sind das nur kleine Wermutstropfen, die den Spielspaß kaum mindern. Im Oktober kommt die ewige Dunkelheit nach Deutschland. Nintendo teilte mit, dass die europäische Fassung gegenüber der US-Fassung nicht zensiert wird und von der USK bereits eine Freigabe ab 16 Jahren bekommen hat. Entgehen lassen solltet ihr euch *Eternal Darkness* auf jeden Fall nicht!

FABIAN SLUGA

INFO **SILICON KNIGHTS**

Die Männer hinter Eternal Darkness

Dass *Eternal Darkness* so gut abschneidet, kommt nicht überraschend, denn die Entwickler sind keine Unbekannten und haben mit *Blood Omen* bereits einen echten Hit gelandet.

Silicon Knights wurde 1992 gegründet und lieferte im selben Jahr mit *Cyber Empires* sein erstes Spiel auf dem PC, dem Atari ST und dem Amiga ab. 1993 folgte dann *Fantasy Empires*, welches nur auf dem PC erschien. Mit *Dark Legion* brachte Silicon Knights 1994 einen weiteren PC-Titel heraus. Den größten Erfolg verzeichnete das Entwicklungsstudio aber 1996 mit *Blood Omen: Legacy of Kain*, einem düsteren Vampir-RPG für Sonys PlayStation und den PC. Seit Mitte 2000 zählt Silicon Knights zu Nintendos Second-Party-Entwicklungsstudios, was bedeutet, dass ihre Spiele exklusiv auf Nintendo-Konsolen erscheinen. Und mit *Too Human* haben die Entwickler bereits ihren nächsten GameCube-Hit in der Pipeline.

HIT Blood Omen war der bis heute größte Erfolg von Silicon Knights.

MEIN FAZIT **SUPER**

Fabian Sluga
wird wahnsinnig!

Wow, was Silicon Knights hier aus *Eternal Darkness* gemacht hat, ist unglaublich. Tolle Grafik, stimmungsvolle Musik, hervorragende Spielbarkeit und vor allem eine der besten Storys der Videospielegeschichte vereinen sich zu einem einzigartigen Spielerlebnis. Favorisierte ich anhand der Vorabversionen und der gezeigten Videos bis vor kurzem noch *Resident Evil*, bekehrten mich vor allem das Kampfsystem und das erfrischende Spielerlebnis.

IMPORT-TEST
ETERNAL DARKNESS

Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card, 15 Blöcke
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	12 Zeitepochen
Internet:	www.eternaldarkness.com

Sprache **Englisch**	Störfaktor Sprache **Mittel**
Hersteller **Nintendo**	Europa-Termin **Oktober**

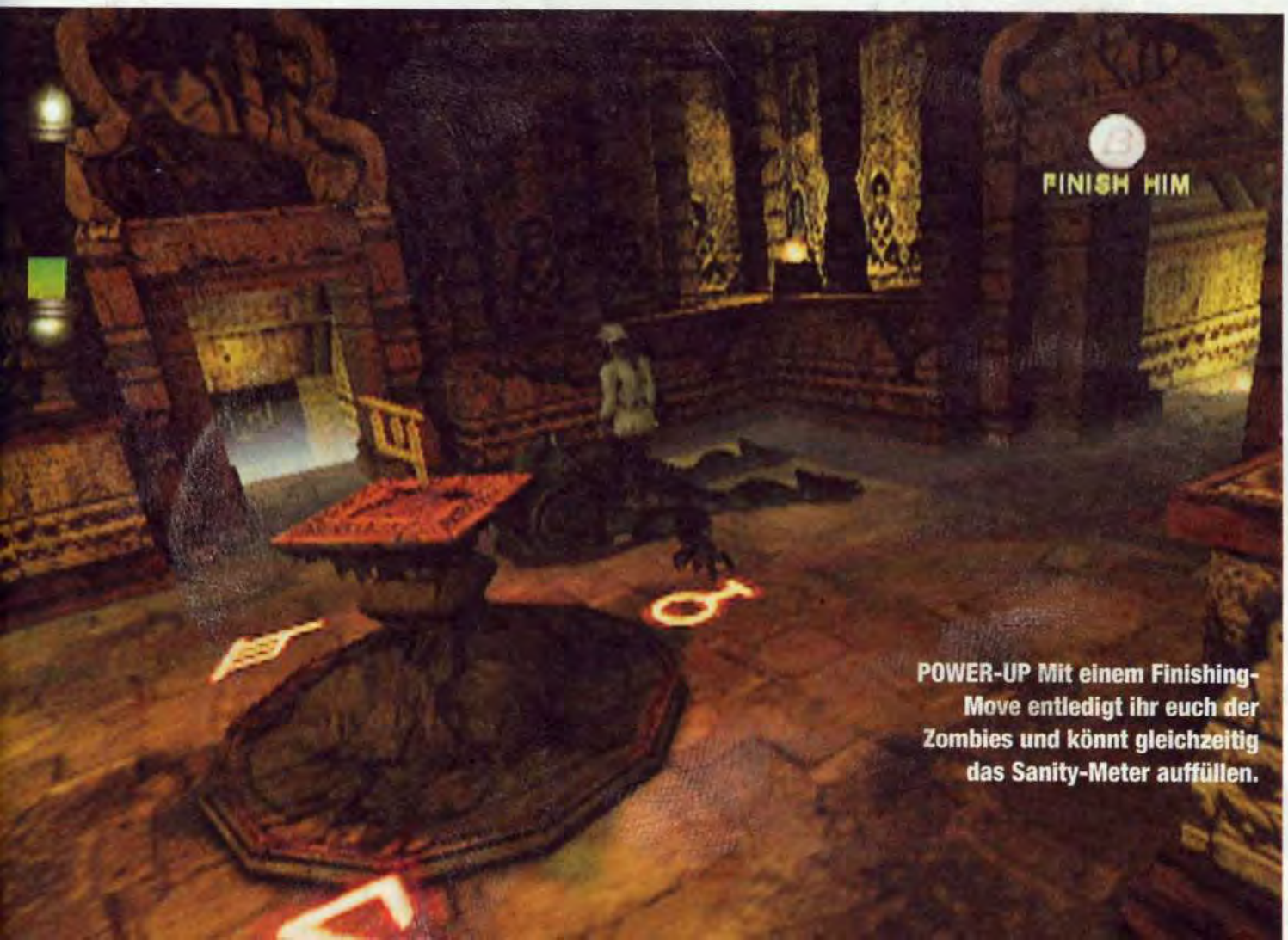
Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

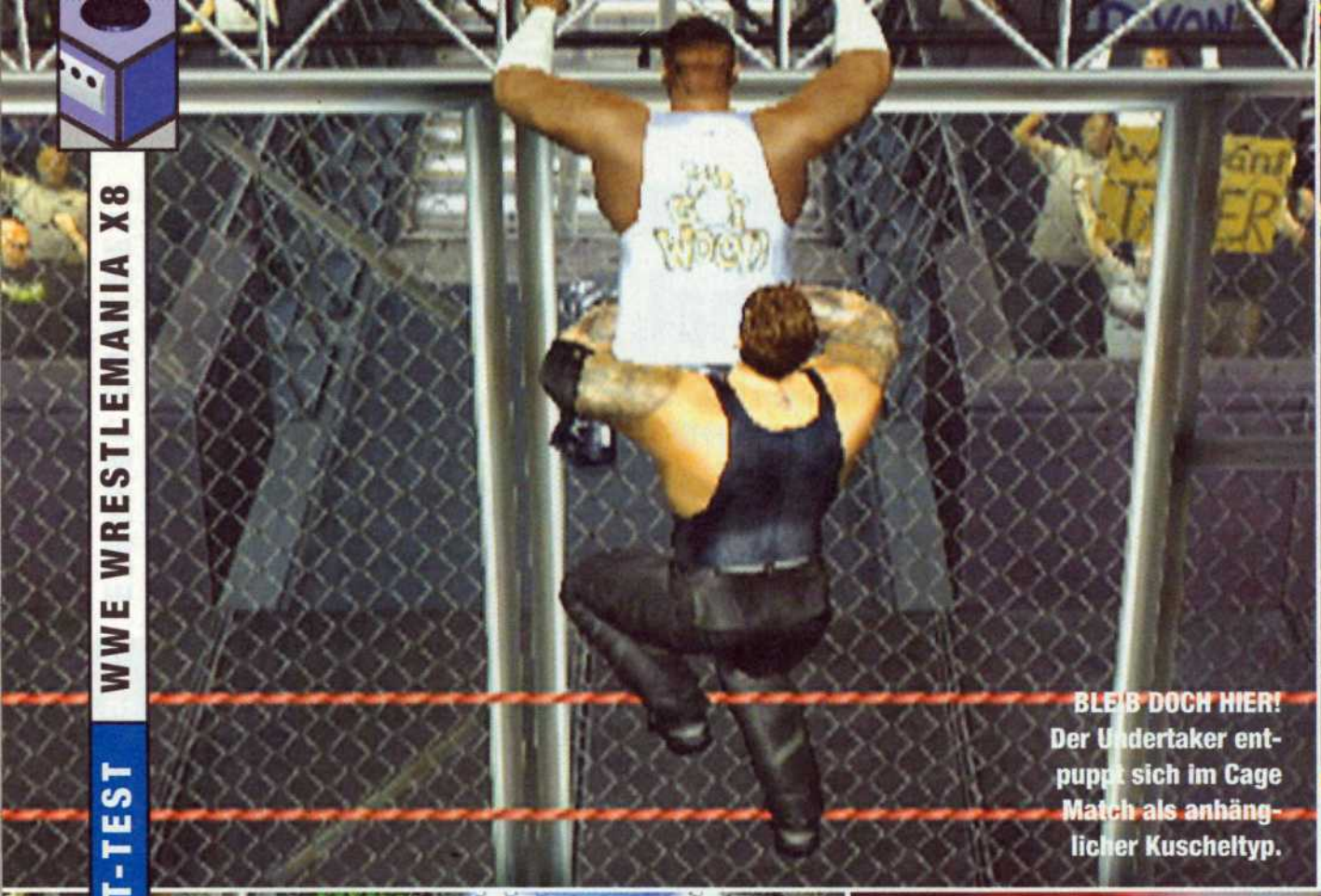
GRAFIK	SOUND	SPASS	
88%	87%	92%	**90%**

IMPORT USA

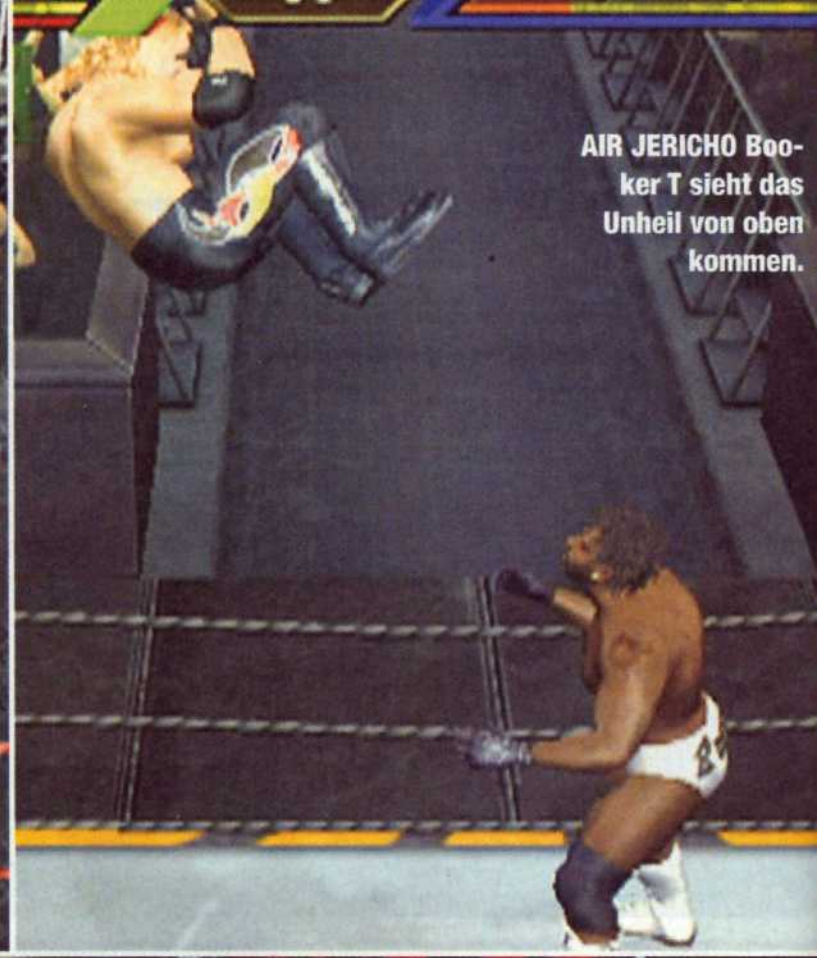
„Das zurzeit **vielleicht beste GameCube-Spiel** ist ein echter Kaufgrund für Nintendos Wunderwürfel."



POWER-UP Mit einem Finishing-Move entledigt ihr euch der Zombies und könnt gleichzeitig das Sanity-Meter auffüllen.



BLEIB DOCH HIER! Der Undertaker entpuppt sich im Cage Match als anhänglicher Kuscheltyp.



AIR JERICHO Booker T sieht das Unheil von oben kommen.

FUSSMATTE The Rock und Triple H verbindet eine flammende Feindschaft.

ABGEWÜRGT Langsam geht dem Gegner die Puste aus.

TAG-TEAM-PARTNER Selbst vor dem schwachen Geschlecht macht Big Show nicht Halt.

ERSTE ETAGE Beim Leiter-Match gilt es, den an der Decke hängenden Gürtel zu ergattern.

WWE Wrestlemania X8

Neues Kürzel – neues Spiel. THQ feiert sein GC-Debüt in der **Wrestling-Arena.**

IMPORT TEST

WWE statt WWF – wie kommt's? Nun, das Kürzel WWF stand bis vor wenigen Monaten für World Wrestling Federation und war bei Fans des Showsports ein Garant für spektakuläre, hochklassige Duelle der Superstars. Seitdem nun aber der World Wildlife Fund das Kürzel hat rechtlich schützen lassen, hat die amerikanische Organisation ihr Kürzel auf WWE (World Wrestling Entertainment) geändert, um einem möglichen Gerichtsstreit und etwaiger negativer Publicity aus dem Weg zu gehen.

NEUER TITEL, NEUES GLÜCK

Mit den qualitativ starken Titeln *WCW/NWO Revenge*, *WWF Wrestlemania* und *WCW No Mercy* hat Hersteller THQ die Messlatte selbst sehr hoch angesetzt. Dementsprechend sind die Erwartungen an die erste GC-Umsetzung. Nach einem stimmungsvollen Intro warten eine Fülle von Optionen auf den Spieler. Zu Anfang stellt ein simples Übungsmatch die beste Wahl dar. Die Fülle an verschiedenen Match-Arten kann sich wirklich sehen lassen. Ob Tag Team, Ladder Match, Table Match, Cage Match oder spaßiger Royal Rumble: Alles, was der Wrestling-Fan begehrt, kann angewählt werden. Im Modus Path of a Champion klettert ihr die Leiter von ganz unten bis zum Titelkampf hinauf. Beim Battle for the Belts könnt ihr auf die Jagd nach über 40 Championship-Gürteln gehen und darüber hinaus ein Unification Match gegen einen Freund bestreiten, um dessen selbst kreierten Gürtel zu erobern. Bei den 36 Stars der WWE (+ sechs geheimen Wrestlern) ist alles vertreten, was im Ring Rang und Namen hat. Von Hollywood Hogan über The Rock, Kevin Nash und Booker T bis hin zu Big Show und dem Undertaker kann sich das Lineup wirklich sehen lassen. Nahezu ausgeschlossen, dass Wrestling-Fans mit dem Aufgebot unzufrieden sein können. Falls doch, lässt sich unproblematisch ein neuer, selbst gebauter Star auf die Memory Card bannen (siehe Extrakasten).

GET IN THE RING!

Jedes Match wird mit einem beeindruckenden Einmarsch gestartet, bei dem die individuelle Musik eines jeden Muskelbergs aus den Boxen dröhnt. Zusammen mit den johlenden Fangruppen und Feuerwerken etc. kommt eine Stimmung auf, wie man sie von Übertragungen der Großveranstaltungen aus dem TV kennt. Nachdem der Gong ertönt, zeigen die Fighter im GC-Ring alles, was sie draufhaben. Hat man den Gegner mit ein paar Schlägen bearbeitet, setzt man zum Grapple an. Je nachdem, in welche Richtung man dabei den Analogstick drückt, führt der Hüne einen mehr oder weniger schwierigen Wurf aus. Flugeinlagen vom obersten Seil sind ebenso möglich wie Angriffe aus dem Lauf heraus. Das so genannte Spirit-Meter zeigt farblich an, wie es um den Wrestler bestellt ist. Blinkt es rot, geht es dem Kämpfer blendend. Wurde er jedoch unaufhörlich traktiert, färbt es sich blau. Dann ist Vorsicht geboten, da eine Niederlage droht. Um wieder ins Match zu kommen,

INFO **BAU DIR EINEN BÖSEN BUBEN**

Bastelanleitung für WWE-Stars

Dank eines umfangreichen Editors könnt ihr schnell eigene Hünen kreieren.

Neben der Möglichkeit, einen vollkommen neuen Charakter zu erstellen, könnt ihr euch auch an den bereits zahlreich vorhandenen Superstars vergreifen. Wer lieber seiner Fantasie freien Lauf lassen will, kann von der Kopf- oder Körperform über die Art der Tätowierung bis hin zur Schuhfarbe jedes äußere Detail verändern. Nachdem man auch die Manöverpalette festgelegt hat, geht es daran, eine bestimmte Punktzahl auf die Eigenschaften des Wrestlers zu verteilen. Neben Grundfähigkeiten wie Stärke, Schnelligkeit oder Sprungkraft ist es beispielsweise möglich, die Reflexe des selbst erstellten Wrestling-Stars zu verbessern, damit er bei Angriffen schneller kontern kann. Der Hüne aus dem Bauskasten lässt sich natürlich auch auf der Memory Card speichern.

MONSTER-MENSCHEN Dieses nette Kerlchen dürfte für Stimmung im Ring sorgen.

MOVE! Aus dem großen Move-Repertoire könnt ihr eure Lieblingsmanöver wählen.

INNERE WERTE Mit diesen Eigenschaften legt ihr Stärken und Schwächen eures Kämpfers fest.

STONE COLD STUNNER Dank der wechselnden Kameraperspektive werden die Finishing Moves der Wrestler gekonnt in Szene gesetzt.

EINMARSCH Beim triumphalen Einmarsch der Muskelberge ertönt die Original-Musik.

RAUS! Um den Gegner beim Royal Rumble aus dem Ring zu befördern, sind so ziemlich alle Mittel recht.

MEIN FAZIT **GUT**

Jens Quentin
vermisst die WWF.

Wer eine Fortsetzung der genialen *WCW*-Serie vom N64 erwartet, wird ernüchtert sein. Die Kämpfe auf dem GameCube kommen in Sachen Realismus und Spielfluss nicht an die großartigen N64-Matches heran. Hier schlägt sich der actionlastige Ansatz der Programmierer negativ in hektischen Keilereien nieder. Die akustische Untermalung der Fights ist ebenso peinlich wie die derben Grafikfehler und die Trotteligkeit der CPU-Fleischberge. Vermöbelt man sich zu viert, fällt dieses Manko natürlich weg, weshalb der Titel für mehrere Spieler empfohlen werden kann. Zwar ist *WWE Wrestlemania X8* momentan aufgrund der schwachen Konkurrenz eindeutig King of the Ring, jedoch konnte und kann man auf jeden Fall mehr erwarten.

kann man dann nützliche Gegenstände wie einen Stuhl, einen Feuerlöscher oder eine Eisenstange zweckentfremden, um den Kontrahenten windelweich zu kloppen. Durch gelungene Aktionen wird die Adrenalin-Anzeige gefüllt. Ist sie voll, leuchtet wiederum einer von drei gelben Kästen auf. Dadurch lassen sich die verheerenden Finishing-Manöver der Stars aktivieren, die durch ein Kamera-Close-up toll in Szene gesetzt werden. Feinheiten wie das Kontern einer Attacke mit einem Reversal oder anspruchsvolle Tag-Team-Moves sind ebenfalls kein Problem.

ERNÜCHTERUNG

Während die Steuerung trotz der Vielzahl an Manövern und Aktionen übersichtlich bleibt und solide von der Hand geht, zeigen sich die Schwächen des Spiels in der KI der Gegner und der technischen Präsentation. So darf man von einem CPU-Gegner auf mittlerer Spielstufe schon erwarten, dass er vorhersehbaren Angriffen ausweicht. Doch selbst angedrohten Sprung-Angriffen vom obersten Seil trotten die detailliert ausgearbeiteten WWE-Stars munter entgegen, um dann unsanft auf der Matte zu landen. Ingesamt will einfach kein richtiger Spielfluss aufkommen, wie man es vom *WCW No Mercy* auf dem N64 gewohnt ist. Die Aktionen und Animationen wirken abgehackt und erinnern an die durchwachsene *SmackDown*-Serie auf der PlayStation 2. Eine teilweise unterirdische Kollisionsabfrage und auffällige Grafikfehler verstärken den Eindruck, dass der Titel unter großem Zeitdruck entwickelt wurde und somit nicht die nötige Zeit für den Feinschliff blieb.

JENS QUENTIN

INFO **IF YA SMELL WHAT THE ROCK IS COOKIN!**

Die Webseite des WWE-Superstars

Der Wrestler und Schauspieler glänzt mit einer eigenen Webseite.

Woran erkennt man die wirklich großen Superstars aus der WWE. An der eigenen Webseite. Natürlich hat auch The Rock eine eigene Seite im Internet. Unter www.therock.com können sich Fans mit vielen Informationen und natürlich allen wichtigen Statistiken über den Superstar eindecken. Neben einer ausführlichen Fotogalerie und diversen Videos besteht auch die Möglichkeit, den heimischen PC mit coolen Wallpapers zu verzieren. Brandheiße News sind auf der Seite ebenso abrufbar wie ein riesiges Angebot an Merchandising-Artikeln, vom T-Shirt bis hin zum flauschigen The-Rock-Bullen aus Stoff. Neben der Chance, im Chat gemeinsam mit anderen Fans über seinen Liebling zu parlieren, kann man sich im interaktiven Teil der Seite die sieben bekanntesten Zitate von The Rock anhören oder sich an der „Beleidigung der Woche" erfreuen, in der der Star einen Kontrahenten mit Hohn und Spott überzieht.

COOL **Die Webseite von The Rock hat für Fans des Superstars jede Menge interessante Features zu bieten.**

IMPORT-TEST

WWE WRESTLEMANIA X8

Genre:	Wrestling
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card , 12 Blöcke
Schwierigkeit:	4 Spielstufen
Umfang:	4 Spielmodi

Internet: **www.thq.com**

Sprache **Englisch**	Störfaktor Sprache **Gering**
Hersteller **THQ**	Europa-Termin **2002**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
72%	61%	77%	**73%**

IMPORT USA

„Das GC-Wrestling von THQ reicht nicht an die **geniale WWF-Serie** auf dem N64 heran."

EXPLOSIV Im Single-Modus sprengt ihr die Säule, um weiterzukommen.

REVERSI Derjenige mit den meisten Platten in seiner Farbe gewinnt.

Bomberman Generations

IMPORT TEST

Eines der besten **Multiplayer-Games** aller Zeiten findet den Weg auf den GameCube.

Bomberman ist zurück – und er sprengt zum ersten Mal exklusiv auf dem GameCube. Wer den fröhlichen Sprengmeister nicht kennt, dem sei kurz das Spielprinzip erklärt: Ihr steuert ein kleines Männchen und könnt Bomben legen, um Feinde und Mitspieler zu besiegen. Hilfreich zur Seite stehen euch diverse Extras, mit denen ihr mehr Bomben auslegen, eure Bombenreichweite erhöhen sowie eigene oder feindliche Bomben wegkicken könnt. Der Singleplayer-Modus, in dem ihr euch durch sechs Cel-Shading-Welten kämpft, ist nicht mehr als eine nette Dreingabe und kaum eine Weiterentwicklung von *Bomberman 64*. Erfreulicherweise ist der Multiplayer-Modus aber deutlich unterhaltsamer als in der N64-Version. Die merkwürdigen Mehrspieler-Arenen mit Höhenunterschieden sind übersichtlichen und an klassische Bomberman-Titel erinnernden 3D-Arenen gewichen. Begeistern können neben den Arenen auch die zahlreichen Optionen. So könnt ihr euch nicht nur in Standard-Kämpfen bebomben, wo es einfach nur darum geht, als Letzter übrig zu bleiben, sondern ihr dürft auch in vier weiteren Spielmodi gegeneinander antreten. Der Reversi-Modus gleicht dem Brettspiel; ihr müsst mit euren Bomben so viele Plättchen wie möglich umdrehen, so dass sie in der Farbe eures Bombermännchens erstrahlen. Sieger ist, wer am Ende die meisten Plättchen besitzt. Im Revenge-Modus lauft ihr nicht selber durch die Arena, sondern steuert ein Fahrzeug am Bildschirmrand, von dem aus ihr Bomben auf Ziele in der Arena schmeißt. Derjenige mit den meisten Punkten gewinnt. Interessant ist auch der Dodge-Battle-Modus, bei dem ihr keine Bomben legen könnt. Diese fallen nämlich von oben in die Arena und ihr müsst versuchen, ihnen auszuweichen. Die letzte Mehrspieler-Variante ist Coin-Battle, in der nicht derjenige gewinnt, der die meisten Gegner in die Luft sprengt, sondern der, der die meisten Münzen einsammelt. Wegen des Einspielermodus braucht sich niemand *Bomberman Generations* zulegen, wer aber gerne mit Freunden daddelt, kommt an dem Spiel kaum vorbei.

FABIAN SLUGA

MEIN FAZIT **GUT**

Fabian Sluga
bombt sich weg.

Lockt der Einspielermodus keinen hinter dem Ofen hervor, lohnt sich der Kauf von *Bomberman Generation* alleine wegen des ausgezeichneten Mehrspielermodus. Als alter *Bomberman*-Fan habe ich mich sehr über die vielen neuen Spielmodi gefreut, die für frischen Wind im *Bomberman*-Universum sorgen. Für den Soloteil würde ich mir einen kooperativen Adventure-Modus wie früher wünschen.

IMPORT-TEST
BOMBERMAN GENERATIONS

Genre:	Geschicklichkeit
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card, 3 Blöcke
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	6 Welten
Internet:	www.majescogames.com
Sprache:	Englisch
Störfaktor Sprache:	Gering
Hersteller:	Majesco
Europa-Termin:	Nicht bekannt
Besonderheiten:	Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
64%	70%	76%	74%

MEHRSPIELER-WERTUNG **89%**

IMPORT USA

„Klassisches Bomberman mit **toller Mehrspieler-Variante**“

MÜNZSAMMLER Wird im Coin Battle ein Gegner weggebombt, verliert er einige Punkte.

AUSWEICHMANÖVER Im Dodge Battle sind schnelle Reflexe gefragt, da die Bomben vom Himmel fallen.

Castlevania
Harmony of Dissonance

Der Fürst der Finsternis kehrt zurück. Auch im neuen Castlevania tretet ihr gegen den adeligen Blutsauger an.

Nachdem einer seiner Freunde auf mysteriöse Weise verschwunden ist, entstaubt Juste Belmont die Familienpeitsche und macht sich auf den Weg in Draculas Schloss. Auf seiner und damit eurer Suche begegnet ihr nicht nur zahlreichen Zombies, Skeletten und Blutsaugern, sondern müsst euch auch in Draculas riesigem Schloss zurechtfinden. Mit der Belmont-Peitsche springt und peitscht ihr durch die ausladenden Schlossanlagen. Verfallene Glockentürme wollen dabei ebenso erforscht werden, wie unterirdische Wasserläufe und alte Friedhöfe. Neben der Peitsche liegen im Schloss noch zahlreiche Zusatzwaffen wie Wurfmesse und Äxte herum, mit denen ihr die Schergen Draculas deutlich leichter entsorgen könnt. Sollte auch das nichts nützen, stehen euch zahlreiche Zaubersprüche zur Verfügung, die sich anhand des neuen Spell-Fusion-Systems kombinieren lassen. Auf diese Weise könnt ihr Weihwasser auf eure Feinde regnen lassen oder Eisstürme beschwören. Im Gegensatz zum Vorgänger verfügt *Castlevania: Harmony of Dissonance* über einen deutlichen Rollenspiel-Einschlag. Juste erhält für jeden besiegten Feind Erfahrungspunkte, mit deren Hilfe sich der Charakter weiterentwickeln lässt. Außerdem findet ihr im Verlauf des Abenteuers auch noch jede Menge Rüstungsteile, Waffen und Artefakte, die sich auf verschiedene Attribute eures Helden auswirken.

TECHNIK-BOMBAST

Im Vergleich zum *Vorgänger* hat *Harmony of Dissonance* technisch deutlich zugelegt. Farbenfrohe, abwechslungsreich gestaltete Stages scrollen sauber in alle Richtungen und verwöhnen euer Auge mit zahlreichen 3D- und Zoom-Spielereien. Euer Held bewegt sich geschmeidig durch die Örtlichkeiten und lässt sich hervorragend steuern. Neben der genialen Grafik und dem gewaltigen Umfang sorgt besonders der Sound für echte Gruselstimmung. Die Melodien kitzeln das Letzte aus dem Soundchip des GBA heraus und entwickeln sich im Laufe der Zeit zu echten Ohrwürmern.

HENRY ERNST

MEIN FAZIT: SEHR GUT

Henry Ernst peitscht sich durch.

Wow. *Castlevania: Harmony of Dissonance* ist eines der genialsten GBA-Spiele überhaupt. Grandiose Spielbarkeit, die gelungene Grafik und der tolle Sound, machen das Spiel zu einem Fest für die Sinne. Wer nicht bis zum Deutschland-Release warten will, kann, trotz japanischer Schriftzeichen, getrost zuschlagen.

ABGEFACKELT Wo Juste Belmont mit seiner Peitsche hinschlägt, klappern die Knochen.

ABGESCHMIERT Dieser fette Obermotz hat Pech und segelt in den Abgrund.

ABGESPACET Castlevania geizt nicht mit beeindruckenden Effekten.

ABGEFAHREN Bei den Spezial-Attacken zeigt Juste was in ihm steckt.

IMPORT-TEST

CASTLEVANIA

Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Link-Modus:	Nein
Speichern:	Batterie
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	Riesig

Internet: **www.konami.de**

Sprache: **Japanisch**	Störfaktor Sprache: **Mittel**
Hersteller: **Konami**	Europa-Termin: **September**

Besonderheiten: **Keine**

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
85%	88%	89%	**89%**

IMPORT JAPAN

„Größer, besser, abwechslungsreicher. Das beste Castlevania und eines der besten GBA-Games."

Totale Kontrolle!

Wer jetzt einen neuen N-ZONE-Abonnenten wirbt, bekommt als **kostenloses Dankeschön** den Firestorm Powershock Controller von Thrustmaster für den GameCube – für echte Fans unverzichtbar!

Diesen Firestorm-Powershock-Controller gibt es bei Abschluss eines neuen Abonnements.

Ihr wollt *Super Smash Bros. Melee* gerne mal zu viert spielen, habt bislang aber nur drei Controller? Alles kein Problem. Mit dem Firestorm Powershock Controller von Thrustmaster seid ihr für Mehrspielerduelle bestens gerüstet. Neben den normalen Tasten, die ihr von dem GameCube-Controller schon kennt, gibt euch dieser Controller die Möglichkeit, mit einer Turbotaste für Dauerfeuer zu sorgen. Damit seht ihr bei packenden Feuergefechten z. B. bei *Star Wars: Rogue Leader Rogue Squadron II* garantiert immer gut aus.

N-ZONE IM ABO – deine Vorteile:

- Alle Spieleneuheiten aus Deutschland, Japan und den USA für GameCube und Game Boy Advance unabhängig und kompetent getestet
- Vier starke Sammelkarten, ein Riesen-Doppelposter und ausführliche Tipps und Tricks in jeder Ausgabe
- Lieferung per Post und frei Haus und nur, solange der Vorrat reicht – die Versandkosten übernimmt der Verlag.

N-ZONE

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

www.n-zone.de

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.**
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif. Alle Abo-Angebote finden Sie auch im Internet unter: **www.n-zone.de**

☒ JA, ich möchte das **N-ZONE-Abo**
(€ 36,60/Jahr (= € 3,05/Ausg.); Ausland € 49,80/Jahr.; Österreich € 41,60/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird *(Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-Zone.

Bitte senden Sie mir folgende kostenlose Prämie:
Firestorm Powershock Controller schwarz (Art.-Nr. 2071)

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die N-Zone selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten (b. Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten (b. Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

☐ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)*

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender: Christian Geltenpoth

PN PR 02

HARDWARE

Afterburner

SONSTIGES Die wohl beste Licht-Lösung für den Game Boy Advance

LICHT INS DUNKEL Zu diesem Preis kann man auch erwarten, dass es funktioniert.

Nennen wir das Kind doch mal beim Namen: Das Display des Game Boy Advance ist eigentlich unter aller Kanone! Es ist zu dunkel und die Spiegelungen auf der glatten Oberfläche könnten in Konkurrenz zu so mancher Badezimmer-Armatur treten. Die Lichtquellen, die bisher angeboten wurden, sind insgesamt auch nicht das Wahre, aber nun scheint wirklich eine Lösung in Sicht zu sein. Der Umbauspezialist Wolfsoft bietet nämlich ein Umbauset an, das auf den lustigen Namen Afterburner hört. Für etwa 50 Euro könnt ihr euren GBA so ausstaffieren, dass eine im Inneren angebrachte Lichtquelle das Display erhellt und eine Schutzfolie die Spiegelungen vermindert. Da der Einbau eine recht fummelige Angelegenheit ist, die sehr viel Fingerspitzengefühl erfordert, kann man alternativ seinen GBA auch einschicken. Wolfsoft nimmt den Umbau für 80 Euro selber vor. Das ist schon eine Menge Geld, aber nach unserem Erfahrungstest lohnt sich die Investition. Endlich kann man unabhängig von der Außenbeleuchtung wirklich überall spielen. Obwohl die kleinen Extra-Lämpchen zusätzlichen Strom von den Batterien abzwackten, hielt unser umgebauter GBA mit handelsüblichen Batterien etwa zehn Stunden. Ein zusätzlicher Regler für die Lichtstärke wäre allerdings extrem wünschenswert gewesen. Bei dem doch recht gesalzenen Preis muss natürlich jeder selber abschätzen, ob ihm der Umbau so viel wert ist. **(jrj)**

TEST
AFTERBURNER

Hersteller:	Wolfsoft
Typ:	Hintergrundbeleuchtung
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 80,- (mit Einbau)
	Ca. € 50,- (zum Selbsteinbau)

GESAMTWERTUNG
SEHR GUT

Saitek RGB-Kabel

RGB-KABEL Eine weitere gute RGB-Alternative

Wer sich zum Start des Nintendo GameCube ein RGB-Scart-Kabel von Saitek zulegte, hatte wirklich Grund zum Klagen. Obwohl auf der Verpackung dick und fett behauptet wurde, dass die Strippe ein RGB-Signal sendet, war das doch glatt gelogen. Inzwischen ist die zweite Auflage dieses Kabels erschienen und (oh Wunder!) das Kabel funktioniert. Und das macht es sogar sehr gut. Im Vergleich zur Konkurrenz lässt es das Nintendo-Kabel sehr alt aussehen und bietet eine ähnliche Bildschärfe wie die günstigere Strippe von Brooklyn. Solltet ihr übrigens zu den Pechvögeln gehören, die ein nicht funktionierendes Kabel der ersten Generation abgegriffen haben, so tauscht euch Saitek das alte Kabel kostenfrei um. Es geht doch! **(jrj)**

GUTES BILD In der zweiten Auflage funktioniert das Kabel endlich.

TEST
SAITEK RGB-KABEL

Hersteller:	Saitek
Typ:	RGB-Kabel
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 12,-

Extras: **Cinch-Ausgänge für Audio und Video**

Verarbeitung:	OKAY
Bildschärfe:	GUT
Farbtiefe:	SEHR GUT

GESAMTWERTUNG
SEHR GUT

Race-Star

ZUBEHÖR Ihr seid Rennspiel-Fan und habt zu viel Geld?

INNENAUSSTATTUNG Ein Twingo bietet mehr und hat weniger Plastik.

FAHRERPERSPEKTIVE Jetzt fehlt nur noch ein richtig großer Fernseher.

LUXUS Die diamantenen Schonbezüge suchten wir leider vergebens.

Es ist schon ein Kreuz. Da sitzt man den ganzen Tag vor dem Rennspiel, fährt einen Sieg nach dem anderen raus und fühlt sich immer noch nicht wie Michael Schumacher. Wenn ihr sonst keine Probleme habt, dann kann euch geholfen werden. Für schlappe 1.600 Euro liefert euch die Ziegler GmbH ein originalgetreues Formel-1-Cockpit ins Wohnzimmer und packt gleich das passende Wunsch-Lenkrad für eure Konsole dazu. Einmal eingestiegen, ist es nur noch eurer Fantasie überlassen, vollständig in die Raserwelt einzutauchen. Zusätzlich empfehlen wir noch drei Hochleistungsventilatoren, die den Fahrtwind simulieren, und ein paar arbeitslose Karussellbremser, die euch bei den Boxenstopps als Crew dienen und den Schampus ins Cockpit reichen ;-). **(jrj)**

TEST
RACE-STAR

Hersteller:	Ziegler GmbH
Typ:	Renn-Cockpit
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 1.600,-

Extras: **Thrustmaster-Lenkrad kostenlos dabei, auch in Silber und Weiß lieferbar, ungeheuer dekadent**

Design:	TÖFFTE!
Verarbeitung:	SAUSTARK!
Handhabung:	PASST!

PROTZFAKTOR

GEIL

INFO HARDWARE-NEWS

Eine neue Hoffnung

Jean-Reiner Jung

Kommen wir mal wieder zu meinem Lieblingsthema: RGB-Kabel! Hier ist es aktuell sehr löblich, dass Saitek seine verkorksten Kabel vom Markt zurückgezogen hat und ihr die alten Exemplare gegen neue umtauschen könnt. Des Weiteren ist Hoffnung für all diejenigen in Sicht, die keine 86 Euro für das königliche Kabel von Wolfsoft ausgeben wollen. Diverse Hersteller haben auf meine Anrufe reagiert und sind gerade fleißig am Herumwerkeln, um eine preisgünstigere Alternative mit derselben Videoqualität zu schaffen. Wenn alles gut geht, dürften wir im Spätherbst in den Genuss eines grandiosen Videosignals zum Preis von ca. 15 Euro kommen. Ich drücke die Daumen.

Cubicon Pad

CONTROLLER Mit einigen Neuerungen zum zweiten Test

DA ISSER WIEDER
Die Rückkehr mit einigen Verbesserungen.

TEST
CUBICON PAD

Hersteller:	MadCatz
Typ:	Controller
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 25,-

Extras: **Makros**

Design:	SUPER
Verarbeitung:	GUT
Handhabung:	GUT

GESAMTWERTUNG

SEHR GUT

Das MadCatz Cubicon Pad hatten wir ja schon in der Ausgabe 05/2002 getestet. Jedoch erntete das gute Stück trotz hervorragender Wertungen in Verarbeitung und Design nur ein OK als Endwertung, da der Analogstick viel zu schwergängig war. Beim Hersteller ging man sofort auf unsere Kritik ein und unterzog den Controller einer Überarbeitung. In der neuen Version ist der Analogstick sehr gut gelungen, obwohl er immer noch nicht an die Qualität des Nintendo-Pads heranreicht. **(jrj)**

INFO HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Hersteller	Preis	N-ZONE-Wertung
Controller:			
GameCube Controller	Nintendo	Ca. € 40,-	Super
Pro Pad	Brooklyn	Ca. € 25,-	Sehr gut
Cube Controller (mit Cover Schalen)	4Gamers	Ca. € 25,-	Sehr gut
Cubicon Pad	MadCatz	Ca. € 25,-	Sehr gut
Cube Pad	Speedlink	Ca. € 40,-	Sehr gut
Lenkräder			
Booster 5000	Brooklyn	Ca. € 60,-	Sehr gut
Challenge 2 Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 35,-	Sehr gut
GTZ 500	Saitek	Ca. € 35,-	Gut
Cube Racing Wheel	Speed Link	Ca. € 80,-	Gut
Pro Racer	Gamester	Ca. € 40,-	Okay
RGB-Kabel			
RGB-Kabel	Wolfsoft	Ca. € 86,-	Super
RGB-Kabel mit Booster	Wolfsoft	Ca. € 35,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Brooklyn	Ca. € 10,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Saitek	Ca. € 12,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Nintendo	Ca. € 30,-	Gut

Artikel	Hersteller	Blöcke	Preis
Memory Cards:			
Mega Memory 16X	Big Ben	1.019	Ca. € 40,-
Memory Card 16 MB	Hama	251	Ca. € 30,-
8 MB Memory Card	Flame	123	Ca. € 30,-

Leserbriefe

Eure Meinung ist gefragt!

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: nzone@computec.de

Eternal Darkness PAL zensiert?

Hi Leute!
Die N-ZONE ist ja jetzt richtig fantastisch geworden. Sie wirkt erwachsener und beinhaltet GameCube-News. Was will man mehr?!
1. Wird *Eternal Darkness* in Deutschland erhältlich sein? Und wenn ja, wird es dann eine zensierte Version sein mit grünem Blut oder so?
2. Hat *Starfox Adventures* einen Multiplayer-Modus? Im Internet ist nämlich ein Poster aufgetaucht, wo „1 bis 4 Player" draufstand.
3. Warum kommen die Spiele eigentlich so spät bei uns, so lange kann das Umstellen auf PAL ja auch nicht dauern – oder doch?
4. Was ist eigentlich aus *Mission: Impossible* für den GC geworden?
5. Wird *Godzilla: Destroy all Monsters Melee* in Deutschland erscheinen?
6. Wann bringt ihr was über *Batman: Dark Tomorrow*?
7. Wieso kommen eigentlich solche Games wie *Deus Ex* oder *Hitman 2* nicht auf dem Cube? Lasst mich raten: weil er es nicht packt und 1,5 GB zu wenig sind? Was meint ihr dazu?
8. Druckt ihr die Mail ab? ;)

Dennis

N-ZONE: *Vielen Dank für das Lob, aber eines müssen wir klarstellen: GameCube-News gab es seit der ersten Ankündigung von Nintendos Wunderwürfel ;-) Aber nun zu deinen Fragen.*
1. Selbstverständlich wird Eternal Darkness in Europa erhältlich sein, und zwar bereits im Oktober. Eine kurze Anfrage bei Nintendo ergab: Die deutsche Version wird nicht zensiert und erhielt von der USK eine Freigabe ab 16 Jahren. Diese überraschend niedrige Einstufung der USK dürfte damit zu begründen sein, dass man in Eternal Darkness nicht gegen Menschen, sondern gegen Fantasiewesen vorgeht.
2. Auch wir haben den angeblichen Verpackungs-Shot gesehen. Wir halten einen Mehrspielermodus für möglich, bestätigen können wir ihn aber nicht. Auch ein Anruf bei Nintendo brachte keine Klarheit.
3. Ja, häufig sind wir Europäer benachteiligt. Allerdings braucht eine aufwendige PAL-Anpassung wie beispielsweise im Fall von Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader auch ihre Zeit. Das Spiel muss an unsere Fernsehnorm angepasst werden, englische Texte müssen ins Deutsche übersetzt werden und es muss ein für den Publisher günstiger Zeitpunkt gewählt werden. So ist die Weihnachtszeit immer eine günstige Zeit, um ein Spiel auf den Markt zu bringen, während potenzielle Kunden im Sommer ihr Geld eher für Urlaub ausgeben.
4. Mission: Impossible 2 ist nicht das Spiel zum Film, sondern der Nachfolger der N64- und PlayStation-Version. Lange hat man nichts von dem Titel gehört, doch eine Nachfrage bei Infogrames ergab: Der Titel ist immer noch für den GameCube geplant. Ein Erscheinungstermin steht aber noch nicht fest.
5. Wir gehen fest davon aus. Hier in der Redaktion fiebert vor allem Jean als alter Godzilla-Fan einem PAL-Release entgegen.
6. Keine Sorge, sobald es handfeste neue Informationen zu Kemcos Comic-Spiel gibt, berichten wir auch darüber.
7. Welche Spiele auf welcher Konsole erscheinen, liegt in der Hand der Publisher. An der Hardware des GameCube scheitert es mit Sicherheit nicht.
8. Ausnahmsweise ;)

Von Rollenspielen und Final Fantasy

Hallo N-ZONE!
Könnt ihr mir bitte eine Liste mit allen RPGs schicken, die auf dem GC angekündigt wurden oder bereits erhältlich sind? Was ist jetzt eigentlich mit *Final Fantasy*? Mal liest man, es kommt, dann bleibt es PS2-exklusiv – wisst ihr mehr? Vielen Dank.

Karl Mark

N-ZONE: *Stellvertretend für die vielen Anfragen, die wir zu Final Fantasy erhalten, drucken wir diesen Brief ab. Leider wissen wir zurzeit auch nichts Genaues. Obwohl Square und Nintendo vor einigen Monaten ganz überraschend wieder eine Zusammenarbeit angekündigt haben, ließ man noch keine detaillierten Spiele-Ankündigungen verlauten. Hoffnung machen allerdings angebliche Äußerungen von Ex-Nintendo-Präsident Yamauchi, nach denen ein Final-Fantasy-Abenteuer auf dem Cube in Arbeit ist und gegen Ende des Jahres die japanische Spielewelt schocken wird. Offiziell bestätigt ist allerdings nichts und es steht weiter in den Sternen, ob GameCube-Besitzer in den Genuss eines Final-Fantasy-Spiels kommen werden!*
Zur RPG-Liste: Wir haben unser Redaktionsteam so ausgelegt, dass wir alles erledigen können, was mit dem Heft zu tun hat. Persönliche Wünsche müssen da leider hintenanstehen :-). Aber wir können noch mal kurz zusammenfassen, welche RPGs für den GameCube angekündigt wurden: Phantasy Star Online Episode 1 & 2 (Sega), Skies of Arcadia (Sega), Evolution Worlds (Ubi Soft), Tales of Phantasia (Namco) und Harvest Moon: A Wonderful Life (Natsume). Darüber hinaus halten sich Gerüchte über ein weiteres Rollenspiel von Namco sowie den Golden-Sun-Machern Camelot, aber auch hier ist offiziell noch nichts angekündigt.

Ahmet ausgebrochen?

Ich lese die N-ZONE seit der ersten Ausgabe, ich muss schon sagen: Alle Achtung! Die habt ihr verdient. Euer Heft wird immer besser (obwohl es ja sowieso schon das beste auf dem Markt ist). In eurem neuen Heft ist vor allem euer Pikmin-Bild auf Seite 3 wunderbar gelungen! Besonders Ahmet und Fabian stechen förmlich aus dem Bild hervor: Ahmet sieht so aus, als wäre er gerade aus einer russischen Strafkolonie entflohen, und Fabian grinst wie ein Pikmin, das ein wenig zu viel Sonne abbekommen hat (bitte nicht ernst nehmen)! So etwas solltet ihr echt öfter mal bringen! Außerdem strotzt das neue Heft

nur so vor brandneuen Tests, auch für den GBA, den ihr ja zeitweise außer Acht gelassen hattet. Ich wünsche euch noch alles Gute und macht ja weiter so! PS: Bleibt nicht zu lang in der Sonne! Das führt zu Langzeitfolgeschäden, wie ihr seht!

Markus Brügemann

N-ZONE: *Ja gell, unser Pikmin-Bild ist echt gut geworden. Wie man an Ahmet und Fabian erkennen kann, verarbeitet jeder den Stress in der Redaktion anders. Während Ahmet (vorübergehend) das Lachen vergangen ist, versucht Fabian mit seinem Grinsen alles wegzustrahlen. Wenn es sich anbietet, werden wir auch in Zukunft ähnliche Fotomontagen anfertigen. Bestreiten wollen wir allerdings, dass wir den GBA außer Acht gelassen haben. Wichtige Produkte wurden und werden stets ausführlich von uns vorgestellt.*

Castlevania auf dem GameCube?

Hi N-ZONE-Team,
den Kram mit „Ich lese eure Zeitschrift seit blablabla ...“ spare ich mir, weil euch das bestimmt eh nicht interessiert. Also, ich hätte da ein paar Fragen an euch.
1. Wird es ein genauso gutes *Castlevania* geben wie die Vorgänger auf dem N64? Und wenn ja, was ist darüber bekannt?
2. Was ist mit dem GBA-Spiel *Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge*?
3. Könntet ihr ein paar Informationen über *Phantasy Star Online* zusammentragen? Z. B. welche Hardware man dazukaufen muss, wann das Spiel erscheint und vielleicht ein paar Screenshots von der Dreamcast-Version.
4. Wäre es auch im Bereich des Möglichen, etwas über das RPG *Rune* für den GameCube zu bringen? Ich bin nämlich ein großer Rollenspiel-Fan und fand, dass auf dem N64 viel zu wenige erschienen sind.

Christopher Kniep

N-ZONE: *1. Für den GameCube ist leider noch kein Castlevania angekündigt. Da Konami aber bisher alle erfolgreichen Nintendo-Konsolen mit einem Castlevania-Teil versorgt hat, sind wir optimistisch, dass dies auch beim GameCube so sein wird.*
2. Über den Entwicklungszustand von Rares ungeduldig erwartetem Action-Adventure ist leider nichts Genaues bekannt. Obwohl das Spiel bereits seit längerem in der Entwicklung ist, wurde es dieses Jahr nicht auf der E3 vorgestellt. Das ist an sich kein gutes Zeichen. Aber möglicherweise sind die Entwickler ja auch nur zu Hause geblieben, um an dem Titel zu arbeiten, anstatt eine Präsentation zusammenzustellen.
3. Schon geschehen (siehe Seite 20/21). Allerdings stammen unsere Bilder von der GameCube-Version.
4. Rune heißt hier zu Lande Lost Kingdoms. Den PAL-Test findest du in dieser Ausgabe ab Seite 46. Was RPGs angeht: Ja, das N64 war nicht gerade eine Konsole für Rollenspieler. Auf dem GC sieht es aber etwas besser aus (s. auch Brief Nummer 2).

CASTLEVANIA Wird die Familie Belmont auch auf dem GameCube gegen Dracula kämpfen?

INFO GAMECUBE-FAQ

Die wichtigsten Fragen zum GameCube

Da wir gerade zum Thema GameCube immer wieder die gleichen Zuschriften erhalten, wollen wir in unserem GameCube-FAQ auf die meistgestellten Fragen eingehen. So habt ihr alles Wissenswerte auf einen Blick!

Frage: Wozu brauche ich das RGB-Kabel?
Antwort: Das RGB-Kabel benötigst du, um die momentan bestmögliche Bildqualität aus deinem PAL-Cube zu holen.

Frage: Viele GameCube-Titel erscheinen ja auch für andere Konsolen wie etwa *Spider-Man: The Movie* oder *Agent im Kreuzfeuer*. Woher weiß ich, auf welcher Konsole die beste Umsetzung erscheint?
Antwort: Seit der letzten Ausgabe bieten wir euch im Rahmen der Spiele-Tests einen Konvertierungs-Check, welcher auf die Umsetzungsqualität der Titel eingeht. Dort erfahrt ihr, wie gut die GameCube-Version im Vergleich zur Xbox- und PS2-Fassung abschneidet.

Frage: Wie viele Spielstände passen auf eine Memory Card?
Antwort: Das kommt darauf an, wie viele Speicherblöcke ein Spielstand des jeweiligen Titels benötigt. Die Menge der benötigten Blöcke kannst du in den N-ZONE-Tests nachlesen. Eine Memory Card von Nintendo fasst übrigens 59 Blöcke.

Frage: Kann man auf dem PAL-Cube auch Import-Titel abspielen?
Antwort: Von Haus aus schluckt der PAL-Cube keine Import-Games. Allerdings schaffen hier in Kürze erhältliche Umbau-Lösungen und Zubehör von Drittherstellern Abhilfe. So soll noch diesen Sommer das Action Replay von Datel erscheinen, welches auch das Abspielen von NTSC-Games ermöglicht.

Frage: Kann der GameCube Film-DVDs abspielen?
Antwort: Der Nintendo GameCube kann leider keine Movie-DVDs wiedergeben. Der in Japan erschienene Q von Matsushita hingegen spielt auch Filme ab. Allerdings wird diese GameCube-Hardware nicht außerhalb Japans erscheinen.

Frage: Wie kann ich mit dem GameCube im Internet surfen?
Antwort: Auch wenn der GameCube dank diverser Anschluss-Ports bestens für die Zukunft gerüstet ist, gibt es noch kein Modem oder Breitband-Adapter, welche für eine Internet-Anbindung notwendig sind. Diese werden erhältlich sein, sobald die ersten Online-Games beziehungsweise onlinefähigen Titel veröffentlicht werden.

Frage: Schadet es dem GameCube, wenn ich nach dem Spielen die GameDisc im Laufwerk lasse, und wie sieht es mit dem Netzstecker aus? Soll ich diesen nach dem Betrieb aus der Dose ziehen?
Antwort: Die GameDisc kann man beruhigt im Laufwerk lassen, da dies völlig unbedenklich ist. Durch das Ziehen des Netzsteckers spart man Strom und gewährleistet, dass zum Beispiel bei einem Schaden des Stromnetzes (etwa bei Blitzschlag) die Konsole nicht beschädigt wird.

INFO STIMMEN AUS DEM FORUM

Forums-Geflüster

Neben unserer beliebten Leserbrief-Ecke bietet euch auch das N-ZONE-Forum die Möglichkeit der freien Meinungsäußerung. Dort könnt ihr euch informieren, mit anderen Usern diskutieren und eure Ansichten mitteilen. Unter der Adresse www.n-zone.de meldet ihr euch schnell und kostenlos an und schon dürft ihr loslegen! Der interessanteste Beitrag erscheint hier im monatlichen Forums-Geflüster.

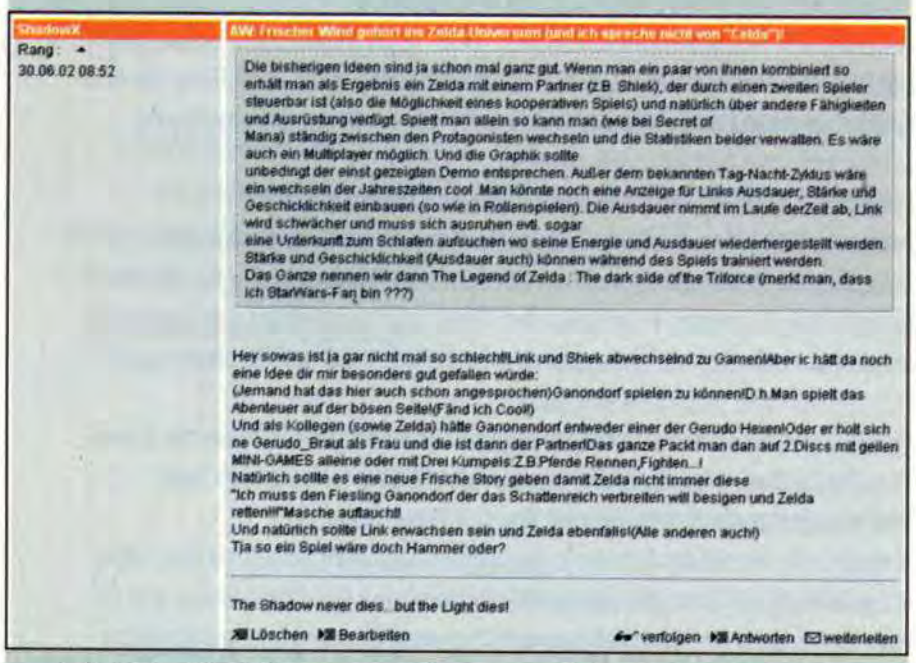
Beitrag des Monats von Forums-User „ShadowX" zum Thema: Neue Ideen für Zelda

ShadowX: Hey, so was ist ja gar nicht mal so schlecht! Link und Shiek abwechselnd zu gamen! Aber ich hätte da noch eine Idee, die mir besonders gut gefallen würde: Ganondorf spielen zu können! D. h. man spielt das Abenteuer auf der bösen Seite! Und als Kollegen hätte Ganondorf entweder eine der Gerudo-Hexen oder er holt sich eine Gerudo-Braut als Frau und die ist dann der Partner! Das Ganze packt man dann auf zwei Discs mit geilen Mini-Games alleine oder mit drei Kumpels: z. B. Pferde-Rennen, Fighten ...! Natürlich sollte es eine neue, frische Story geben, damit in *Zelda* nicht immer diese „Ich muss den Fiesling Ganondorf, der das Schattenreich verbreiten will, besiegen und Zelda retten!"-Masche auftaucht! Und natürlich sollte Link erwachsen sein und Zelda ebenfalls! Tja, so ein Spiel wäre doch Hammer, oder?

Lanny: Ich würde mir wünschen, dass man wieder mehr Wert legt auf Zauber. Auf dem SNES konnte man mit den verschiedenen Stäben Feuer, Eis ... zaubern und in *OoT* waren leider nur noch drei Zauber übrig, die man nicht wirklich im Kampf gebrauchen konnte. Vielleicht kann ja ein Verbündeter zaubern oder wie in *Final Fantasy VIII* GFs (Guardian Forces) aufrufen, die Super-Attacken ausführen.

RCP 120: Man sollte schon etwas ändern, aber nicht gleich das ganze Spiel. *Zelda* und RPG passt irgendwie nicht zusammen und Dende (ein anderer Forums-Nutzer, Anm. d. Red.) meint, man soll manchmal ein paar Stunden brauchen, um von Punkt A nach Punkt B zu kommen. Vor einiger Zeit fand ich so eine Idee gut, jetzt nicht, weil mich nervt es, wenn ich wieder eine Völkerwanderung an den A... der Welt unternehmen muss. Mal ehrlich, wollt ihr ein paar Stunden lang dumm durch die Gegend laufen? Aber ein RPG mit Shiek, das wäre klasse. Und das sollte in der Zeit spielen, wo Ganondorf die Macht an sich gerissen hat. Das wäre echt gut.

N-ZONE: Es ist schön zu sehen, wie sich unsere Forums-Mitglieder Gedanken über *Zelda* machen. Bisher hat es Nintendo noch immer geschafft, seinen Spiele-Serien genügend Innovationen einzuimpfen und somit neues Leben einzuhauchen. Das wird wahrscheinlich auch mit dem neuesten Teil so sein. Ende des Jahres wissen zumindest die Japaner mehr.



TOLLER BEITRAG In unserem Forum könnt ihr euch mit anderen N-ZONE-Lesern und der Redaktion austauschen.

Kirbys Rückkehr

Hi!
Erst mal ein Lob an die N-ZONE, denn eure Zeitung wird immer besser! Aber nun zum Wesentlichen. Wird für den Game Boy Color noch *Kirby's Tilt'n Tumble* erscheinen? Und wie ist es mit *Kirby's Tilt'n Tumble 2* für den GameCube?

Ein Kirby-Fan

N-ZONE: *Kirby's Tilt'n Tumble für den Game Boy Color ist bereits vor anderthalb Jahren in Japan und den USA erschienen. Leider hat der innovative Titel, bei dem ihr Kirby mittels eines Sensors durch Neigebewegungen des Game Boys steuert, den Sprung über den großen Teich nicht geschafft. Die GameCube-Version von Kirby's Tilt'n Tumble 2 dürfte allerdings auch hier zu Lande erhältlich sein. Schließlich ist es das erste Spiel, welches die Link-Möglichkeiten zwischen GameCube und GBA wirklich ausnutzt. Allerdings wurde dem Titel auf der E3 ein neuer Name verpasst, er heißt jetzt Roll-O-Rama. Vor 2003 brauchen wir aber nicht mit dem Spiel rechnen.*

5 Jahre Dauerlesen

Hallo N-ZONE-Crew,
ich bin ein echter Fan eures Magazins und habe nach über fünf Jahren Dauerlesen endlich mal einen Brief geschrieben. Deshalb hab ich mir mal eine Frage bzw. einen Verbesserungsvorschlag ausgedacht. Also, es wäre doch sinnvoll, auch bei Spielen wie *FIFA*, *007* oder *Legends of Wrestling* eine Multiplayer-Wertung einzuführen. Immerhin macht z. B. *FIFA* zu zweit wesentlich mehr Spaß, als es eure (insgesamt sicher berechtigte) Wertung von 82 % vermuten lässt.

Achim Tillman

N-ZONE: *Es freut uns, dass wir so treue Leser haben, die fünf Jahre ohne Unterbrechung unser Magazin lesen. Wir hoffen allerdings, dass du keine dauerhaften gesundheitlichen Schäden aufgrund der mangelnden Bewegung davongetragen hast ;-). Zur Multiplayer-Wertung: Wir werden auch in Zukunft nur ausgewählten Spielen eine Mehrspieler-Wertung geben. In Fällen wie James Bond 007 – Agent under Fire und Legends of Wrestling hätten wir im Mehrspieler-Modus eine ähnliche Wertung wie im Einspieler-Modus gegeben. Aus diesem Grund führen wie eine Mehrspieler-Wertung nur auf, wenn wie bei Super Smash Bros. Melee und Bomberman Generation ein deutlicher Unterschied zwischen Ein- und Mehrspieler-Modi besteht. Bei FIFA konnten wir die Mehrspieler-Wertung noch nicht berücksichtigen, da wir sie erst eine Ausgabe später eingeführt haben.*

Wer ist Henry Ernst?

Heyho N-ZONE-Team,
ich habe da mal ein paar Fragen an euch.
1. Gibt es überhaupt irgendwelche Infos zu einem neuen *Conker*? – Sagt ja, bitte sagt ja!!!!
2. Hat *Spider-Man* für den GC überhaupt irgendetwas mit dem Film zu tun? Ich konnte mich z. B. nicht an einen Vulture oder einen Shocker erinnern und eingeschlafen bin ich bestimmt nicht.
3. Wer ist Henry Ernst? Verschweigt ihr uns einen neuen Mitarbeiter? Eine schlecht bezahlte Arbeitskraft, die alle Artikel schreiben muss, auf die ihr keine Lust habt?
4. Warum? Warum Cell-Shading-Look? *heul*

Alexander

N-ZONE: *1. Auch wenn wir dich – und viele andere Leser wohl auch – jetzt enttäuschen müssen: Nein, es gibt noch keine offiziellen Ankündigungen zu einem neuen Conker-Abenteuer.*
2. Wir können dir bestätigen, eingeschlafen bist du nicht. Vulture und Shocker kommen tatsächlich nicht im Film vor, dafür aber in den Comics. Abgesehen von dieser kleinen künstlerischen Freiheit, die sich die Entwickler nahmen, folgt der Titel in groben Zügen der Handlung des Films.
3. Du hast es erkannt: Henry Ernst ist unser neuer Redaktions-Sklave, der ein paar Artikel schreiben darf, aber vor allem für das leibliche Wohl aller Redakteure zu sorgen hat, sprich er muss vor allem für genügend Kaffee sorgen. Spaß beiseite: Henry Ernst wechselte von der PSG zur N-ZONE und ersetzt seit der N-ZONE 07/2002 den „abtrünnigen" Ahmet.
4. Na, na, wer wird denn da gleich verzweifeln. Wie uns die E3-Version bestätigte, hat Nintendo kein Schindluder mit seinem neben Mario wichtigsten Franchise betrieben. Die Grafik passt sehr gut zum Fantasy-Abenteuer. Freu dich lieber auf das fertige Spiel!

N-ZONE bald arbeitslos?

Hallo N-ZONE-Team!
Erst mal wollte ich mich bedan-

ken, dass ihr meinen letzten Brief abgedruckt habt. Nun muss ich mich eher mit einer ängstlichen Frage an euch wenden. Auf einer Internetseite habe ich gelesen, dass der neue Präsident von Nintendo (Satoru Iwata) den Ausstieg aus dem Hardwaregeschäft angekündigt hat. Das wäre für die meisten Nintendo-Fans eine Katastrophe. Außerdem wärt ihr als reines Nintendo-Magazin dann arbeitslos. Als treuer Nintendo-Fan hoffe ich natürlich, dass ihr meinen Leserbrief druckt und eine erfreuliche Antwort für mich und alle anderen Leser habt.

Daniel Mohr

N-ZONE: *Wir haben von dem Gerücht auch gehört, allerdings darf man dem Klatsch und Tratsch aus dem Internet nicht immer Bedeutung beimessen. Satoru Iwata hat gesagt, dass man sich in Zukunft mehr auf die Software konzentrieren werde. Damit hat er bestimmt nicht gemeint, aus dem Hardwaregeschäft auszusteigen. Vielmehr wollte er damit andeuten, dass man sich nur über qualitativ hochwertige Spiele von der Konkurrenz absetzen kann. Sony und Microsoft mögen viel Geld in der Hinterhand haben, so dass viele Angst haben, dass Nintendo aus dem Hardwaregeschäft verdrängt wird. Aber keine Sorge, auch Nintendos Kriegskassen sind gut gefüllt! Wir machen uns jedenfalls keine Sor-gen, bald auf der Straße betteln zu müssen ;-)*

Fragen über Fragen

Tach N-ZONE!
Der neue Look eurer Zeitung ist ganz gut. Aber der alte Look hat mir doch noch besser gefallen! Jetzt habe ich noch EIN PAAR Fragen: (Anmerkung der Redaktion: Wir haben uns erlaubt, deine sage und schreibe 27 Fragen etwas zusammenzukürzen ;-))
1. Könnt ihr nicht mehr Import-Tests bringen?
2. Es soll ja ein Freeloader bzw. Action Replay kommen, womit man Imports auf dem PAL-Cube spielen kann. Wird es auch eine umgekehrte Version geben = PAL auf NTSC-Cube?
4. Könnt ihr mir paar Internetseiten aus Deutschland nennen, auf denen man Importspiele für den Cube bestellen kann?
5. Würdet ihr eure Importspiele an mich verkaufen?
6. Soll ich mir für meinen Import-Cube ein SVHS-Kabel holen? Es würde doch auch ein „deutsches" SVHS-Kabel gehen, das ich mir in Deutschland kaufe?
12. Wann kommt *Burnout 2*?
13. Wann kommt *Pikmin 2*?
14. Wann kommt *Monkey Ball 2*?
16. Kann ich für meinen Import-GameCube ein deutsches Modem kaufen und dann in Deutschland im Internet mit anderen Spielern spielen?
18. Wieso ist *Neon Genesis Evangelion* auf dem N64 niemals in Deutschland erschienen? Kommt ein zweiter Teil für den GameCube?
19. Wird es *Super Turrican* auf dem GameCube geben?
21. Wieso höre ich in den Medien immer nur: Der Kampf „Xbox vs. PS2"? Eigentlich sollte es doch heißen: „GameCube vs. PS2"!
22. Zur Geschichte „Microsoft wollte Nintendo kaufen" (steht im US-Buch *Opening the Xbox*): Wen will Microsoft hier für dumm verkaufen?
24. Wann kommt denn endlich *Pokémon Advance*?

Sebastian Imiolczyk

N-ZONE: *Klar, man kann es nicht jedem recht machen, doch wir hoffen, dass auch dir das neue Layout bald gefällt. Das Heft ist jetzt wesentlich moderner und der erwachseneren Zielgruppe des GameCube angepasst. Dies belegen auch die zahlreichen positiven Reaktionen auf unser neues Design.*
1. Grundsätzlich wollen wir euch natürlich primär darüber informieren, was es hier zu Lande bereits zu kaufen gibt. Schließlich hat der Großteil unserer Leser eine PAL-Konsole zu Hause stehen. Selbstverständlich wollen wir aber auch aktuell berichten und testen auch die wichtigsten Importspiele!
2. Angeblich soll das Action Replay die komplette Ländersperre umgehen, das gilt dann auch für NTSC-Geräte. Ob das in der Praxis aber auch so funktioniert, wie der Hersteller verspricht, können wir dir erst sagen, wenn wir das fertige Action Replay haben.
4. Wir dürfen hier leider keine Werbung machen, aber gib in einer Suchmaschine einfach mal „Importspiele GameCube" ein. Dann solltest du fündig werden. Was du ebenfalls machen kannst: Schau einfach mal in unser Forum www.n-zone.de, da tauschen unsere Leser u. a. ihre Erfahrungen mit Importhändlern aus.
5. Tut uns Leid, die wandern alle in unser Archiv. Man weiß nie, wann man die noch mal braucht.
6. Du meinst wohl S-Video-Kabel ;-) Aber es ist richtig, ein S-Video-Kabel verbessert die Bildqualität entscheidend. Klar kannst du auch ein Kabel aus Deutschland kaufen. Allerdings wirst du hier zu Lande kaum noch so ein Kabel finden, da der PAL-GameCube kein S-Video-Signal unterstützt.
12. Burnout 2 erscheint noch dieses Jahr in den USA, die PAL-Version dürfte erst 2003 erscheinen.
13. Auch wenn Shigeru Miyamoto selbst angedeutet hat, dass er gerne an einer Fortsetzung zu Pikmin 2 arbeiten würde, ist noch nichts offiziell angekündigt worden. Du musst dich wohl noch etwas gedulden.
14. Die NTSC-Version zu Segas Geschicklichkeitsspaß erscheint noch im Herbst dieses Jahres. Ein PAL-Termin steht noch nicht fest, wir rechnen aber frühestens zu Weihnachten mit dem Titel, eher noch 2003.
16. Dazu können wir dir erst Genaueres sagen, wenn Nintendo mit den Online-Plänen für Europa rausrückt.
18. Ahh, ein Manga- und Anime-Fan! Für die Unwissenden: Neon Genesis Evangelion ist eine in Japan sehr beliebte Anime- und Mangaserie. Das N64-Spiel ist in Europa nie erschienen, da hier zu Lande einfach niemand Neon Genesis Evangelion kennt. Auch ein GameCube-Spiel ist bisher nicht angekündigt.
19. Factor 5 arbeitete lange Zeit an Thornado, einem inoffiziellen Turrican-Nachfolger. Leider scheinen die Pläne zurzeit auf Eis zu liegen.
21. Eigentlich sollte es „Xbox vs. PS2 vs. GameCube" heißen. Allerdings wird der Kampf häufig auf PS2 und Xbox reduziert, da beide über eine DVD-Fähigkeit verfügen und eine ähnliche Zielgruppe ansprechen.
22. Microsoft wollte Nintendo angeblich tatsächlich für 25 Milliarden US-Dollar aufkaufen und dazu bringen, den GameCube fallen zu lassen. Ende 1999 soll es angeblich sogar einige Treffen dazu gegeben haben. Der damalige Nintendo-Präsident Hiroshi Yamauchi sprach sich jedoch gegen einen Verkauf von Nintendo aus. Wir finden, das war eine gute Entscheidung. Konkurrenz belebt bekanntlich das Geschäft.
24. Nintendo möchte die GBA-Version noch dieses Jahr in Japan und den USA veröffentlichen. Über einen Europa-Release ist noch nichts bekannt.

Wir sagen danke

N-ZONE: *Wir staunten nicht schlecht, als uns der Leserbrief von Robin Nagel und seinem Bruder Sebastian erreichte. Zunächst wussten wir allerdings gar nicht, was uns da erwartet, als uns der Postbote eine unscheinbare Rolle überreichte. Kaum ausgerollt, war die Sache allerdings klar. Robin und Sebastian haben sich viel Mühe gemacht, N-ZONE, PLAYZONE sowie ganz Computec zu grüßen. Wir sagen danke und grüßen zurück!*

UNDENKBAR Mario auf der PlayStation 2? Für viele Nintendo-Fans ist das eine undenkbare Vorstellung.

VIELEN DANK Robin Nagel und sein Bruder Sebastian schickten uns einen aufwendigen Brief.

KLEINANZEIGEN

VERKAUFE NINTENDO 64

Verkaufe: N64 + 15 Spiele + Zubehör, z. B. ISS 2000, Yoshi's Story, Smash Brothers u. v. m. für 350,- € VB. Tel.: 069-594679

Verkaufe: N64 mit 5 Spielen: Zelda Maj. Mask, Glover, Smash Bros., Lylat Wars, Banjo-Tooie und Exp. Pak, Preis nach VB. Tel.: 05973-5612

Verkaufe: N64 + 2 Controller + Exp. Pak + 1 Controller Pak + 1 Lenkrad + 15 Spiele (Zelda 1+2, Castlevania etc.) für 220,- €. Tel.: 07063-950341, fragt nach Patrick

N64 + 2 Pads + 6 Spiele (Super Smash Bros., Quack Attack ...) für 170,- €. Tel.: 07021- 42895, E-Mail: Tschecker_Jojo@web.de

Verkaufe: N64 + Controller + Controller Pak + 11 Spiele, z. B. Conker's Bad FD, Super Smash Brothers, verkaufe auch Spiele einzeln, zusammen für 150,- bis 180,- €. Tel.: 089-686200, ab 15 Uhr

Verkaufe Nintendo 64 + 8 Spiele + Zubehör für 100,- € und S-NES + 8 Spiele + Zubehör für 80,- €. Tel.: 02261-77223

Verkaufe: N64 + 14 Top Spiele + 2 Controller + Memory Card + Exp. Pak + 4 SB für 400,- €. Tel.: 06081- 944616, ab 18 Uhr, fragt nach Philipp

Verkaufe N64-Spiele: Lylat Wars, Extreme G, Bass Hunter, je 17,- €. Tel.: 07531-26777

Verkaufe: N64 + 4 Spiele, z. B. Pokemon St. + 2 Controller + Transfer Pak + Expansion Pak + 2 Spieleberater, insges. 100,- €. Tel.: 0160-4515446 ab 15 Uhr

N64 (grün), 2 Controller, 4 Spiele, Spieleberater und Zubehör. Tel.: 06201-986180, alles für 200,- €

VERKAUFE GAMECUBE

Verkaufe für GameCube das Spiel Wave Race für 40,- €. Tel. 0202-2954008.

Ich verkaufe Star Wars Rogue Leader für 45,- bis 55,- € und Super Monkey Ball für 45,- bis 55,- € für den GC. Bei Interesse Tel. 0178-5968911 anrufen!

SUCHE GAMECUBE

Suche Wave Race Blue Storm, Star Wars Rogue Squadron und Pikmin für je 30,- €. Tel.: 08534-1470, fragt nach Thomas

VERKAUFE SUPER NINTENDO

8 US-Spiele für S-NES: RRR, Star Wars 2, F-Zero, Punch Out, F-15, Desert Strike, UN-Squadron, Out of World mit Adapter US-EU und Multipl. 40,-€. Tel.: 07531-26777

Verkaufe: S-NES + 5 Spiele + Super Game Boy + 4 Game-Boy-Spiele. Tel.: 0174-4573645, Preis nach Vereinbarung

SUCHE SUPER NINTENDO

Ich suche Bomberman 4 für S-NES und Megaman 1 für NES. Angebote als SMS an 0175-7927953, Sascha

VERKAUFE GAME BOY ADVANCE

5 GBA-Spiele + Zelda – Ages für 99,- €. Erwin Streifer, Reichenberg 43, 94566 Riedlhütte

Verkaufe: GBA Lila + THPS 3 + Mario Kart SC + Zelda O. of Seasons + Zubehör, alles mit Anleitung, für 140,- €. Tel.: 06501-5300, fragt nach Benedikt

Verkaufe Game-Boy-Advance-Spiele: Tony H.'s Pro Skater 2 für VB 30,- €, Kurukuru Kururin für VB 25,- € und Mario K. Advance für 30,-€. Tel.: 0273-2430

TAUSCHE GAME BOY ADVANCE

Tausche GBA-Spiele F-Zero oder Super Street Fighter 2 (+ Spielehülle und Anleitung) gegen Golden Sun! Alles Top-Zustand! Tel.: 02365-59876

VERKAUFE SONSTIGES

Verkaufe Dreamcast, 2 Org.-Controller, Memory Card, RGB-Kabel und Kabel für Internet für 70,- €. Tel.: 0202-2954008

Verkaufe für Sega Saturn 29 Spiele, nur komplett, für 149,- €. Tel.: 09343-509520

Verkaufe: Star Wars Rogue Leader für den GC. Verkaufe auch PSone- und N64-Spiele. Suche für den GC billiges und gut erhaltenes Pikmin. Tel.: 06233-64481

PS2: ZoE 25,- €, Jak & Daxter 30,- €, BG: Dark Alliance 30,- €, Crazy Taxi 25,- €, NHL 2002 30,- €, SW: Starfighter 25,- €, TM: Black 30,- € (NUR SMS). Tel.: 0163-2171988

Verkaufe Devil May Cry (PS2) 45,- €, Asterix (GBC) 5,-€. Suche o. tausche auch beides gegen WipEout Fusion (PS2), Burnout GC geg. Wave Race B. S. Tel.: 09197-697981

SUCHE SONSTIGES

Fan sucht Videospiele & Spielkonsolen aller Nintendo-, Sony-und Sega-Systeme sowie Xbox – gerne auch komplette Sammlungen. CALL: Michael 0710-856780

CLUBS

Jede Menge Spiele für euer System und eine Riesenauswahl an DVDs sowie jeden Sonntag der Chat mit unseren Experten!!! www.lucky-players.de

COUPON PRIVATE KLEINANZEIGEN

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-ZONE den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

- ❑ Suche GameCube
- ❑ Suche Nintendo 64
- ❑ Suche Super Nintendo
- ❑ Suche Game Boy Advance
- ❑ Suche Game Boy
- ❑ Suche Sonstiges
- ❑ Verkaufe GameCube
- ❑ Verkaufe Nintendo 64
- ❑ Verkaufe Super Nintendo
- ❑ Verkaufe Game Boy Advance
- ❑ Verkaufe Game Boy
- ❑ Verkaufe Sonstiges
- ❑ Tausche GameCube
- ❑ Tausche Nintendo 64
- ❑ Tausche Super Nintendo
- ❑ Tausche Game Boy Advance
- ❑ Tausche Game Boy
- ❑ Tausche Sonstiges
- ❑ Clubs

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben, inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich! Bei Angeboten: Ich bestätige, dass ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze. € 3,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei. Bitte keine Briefmarken!

Name

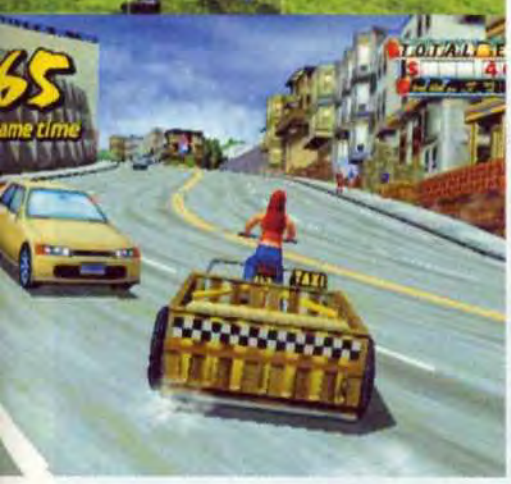
Anschrift

Datum Unterschrift

Schicken Sie den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse: **COMPUTEC MEDIA, N-ZONE, Kennwort: Kleinanzeigen, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**

Angaben und Adressen werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander bearbeitet.

- Es dürfen keine indizierten Spiele, Raubkopien oder Boot-Chips angeboten werden, Anzeigen mit entsprechendem Inhalt werden nicht veröffentlicht.
- Es werden keine Anzeigen veröffentlicht, in denen indizierte Spiele mit verändertem Namen erwähnt werden.
- Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte.
- Jede private Kleinanzeige kostet 3 Euro. Dieser Betrag muss in bar oder als Scheck beigelegt werden. Briefmarken können leider nicht akzeptiert werden.
- Gewerbliche Kleinanzeigen sind in dieser Rubrik nicht gestattet.
- Es werden nur Kleinanzeigen veröffentlicht, in denen die Adresse und Telefonnummer einwandfrei zu lesen ist. Bei Unklarheiten muss zum Schutz anderer Personen auf einen Abdruck verzichtet werden.



Speicher' dir einen

Top Abo-Prämie! Neue N-ZONE-Abonnenten erhalten als Dankeschön eine GameCube Memory Card gratis.

Eine Memory Card ist für das entspannte Spielen auf dem GameCube unerlässlich! Als echte GameCube-Fans könnt ihr mit ihr zu jeder Zeit wieder zum Ausgangspunkt des Spiels zurückkehren, Spielstände abspeichern oder Spiele abbrechen, ohne wieder von vorne anfangen zu müssen. Außerdem ermöglicht euch eine MemoryCard, die persönlichen Bestleistungen und Traumzeiten zu sichern und dann – wenn ihr wollt – „in der Hosentasche" zu Freunden mitzunehmen und dort weiterzuspielen.

GRATIS-ABOPRÄMIE

Diese superpraktische Hardware-Ergänzung für euren GameCube gibt's jetzt als kostenloses Dankeschön, wenn ihr ein N-Zone-Abo abschließt. Ihr erhaltet dann N-Zone zum vergünstigten Abopreis pünktlich und praktisch per Post nach Haus – Gebühr zahlt der Verlag.

INFO MEMORY CARD

Unverzichtbar!

Die InterAct 4Mbit Memory Card bietet 4 Mbit Speicherplatz (entspricht 59 Seiten). Natürlich können alte Spielstände gelöscht und neue abgespeichert werden. Für echte GameCube-Fans ist Spielen ohne Memory Card unvorstellbar.

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.**
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif. Alle Abo-Angebote finden Sie auch im Internet unter: **www.n-zone.de**

☒ JA, ich möchte das **N-ZONE-Abo**
(€ 36,60/Jahr (= € 3,05/Ausg.); Ausland € 49,80/Jahr.; Österreich € 41,60/Jahr)

Das Heft geht an *(Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Rechnungsadresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE.

Bitte senden Sie mir folgende kostenlose Prämie:
Die GameCube Memory Card (Art.-Nr. 2067)

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten (b. Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten (b. Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

☐ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)*

N-ZONE

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

www.n-zone.de

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender: Christian Geltenpoth

PN PR 01

CHEATS & CODES

FABIAN SLUGA
22, Volontär

Diesen Monat ist der GBA wieder groß vertreten, der **kurioseste Cheat** stammt aber aus dem GameCube-Sternenkrieg, wo ihr ein Cabrio steuern dürft.

Legends of Wrestling

CHEATCODE **Der Master-Cheat verschafft euch direkten Zugang auf alle legendäre Wrestler.**

Ihr habt keine Lust, ewig lange zu spielen, um endlich einmal auf Rob van Dam und einige andere berühmte Wrestler zurückgreifen zu können? Das ist mit unserem Cheat überhaupt kein Problem, denn im Hauptmenü könnt ihr mit folgender Tastenkombination sämtliche Wrestler sofort freischalten: ↑ (2x), ↓ (2x), ←, →, ←, →, Y (2x). Damit euch die Wrestler nicht wieder verloren gehen, wenn ihr euren GameCube ausschaltet, speichert ihr in den Options einfach noch einmal ab. Und jetzt heißt's: Let's get ready to rumble!

REIHENFOLGE
So sieht der Wrestlerauswahlschirm vor der Eingabe des Cheats aus (1). Im Hauptmenü schaltet ihr dann die Wrestler frei (2). Jetzt könnt ihr auf alle Wrestler zugreifen (3). Damit ihr den Code nicht ständig eingeben müsst, speichert ihr in den Options zum Abschluss ab (4).

F-14 Tomcat

PASSWÖRTER Direkt in den nächsten Level bitte!

Flieger-Asse benötigen unsere Passwörter natürlich nicht, wer aber keine Lust hat, alle Missionen zu spielen, der kann auch auf unsere Hilfe zählen. Die folgenden Passwörter beziehen sich allesamt auf den Novice-Schwierigkeitsgrad.

Passwörter:			
Level 2:	DHGJKLFF	Level 11:	WZPKJYZX
Level 3:	GSDFBFPT	Level 12:	JDZFLKFV
Level 4:	RRHCFDVM	Level 13:	SPNGDRRG
Level 5:	BPSXFDNF	Level 14:	SFGFJHDH
Level 6:	LDFSDTKQ	Level 15:	LPFHPRFZ
Level 7:	PXSBSZNJ	Level 16:	TDKZXSHX
Level 8:	DKXZGZQK	Level 17:	DGBVKMNB
Level 9:	GKQBGHCT	Level 18:	KJHGRJCB
Level 10:	DTRHRPFJ	Level 19:	VBMQRWTP
		Level 20:	LKFDSPBV

FEUER FREI Jetzt könnt ihr euch auch in den späteren Levels austoben.

ZAUBEREI Gebt das Passwort des gewünschten Levels ein und schon seid ihr dort.

GT Advance 2: Rally Racing

CHEATCODE Alle Strecken, alle Autos, alle Tune-ups

Damit ihr euch bei einem der besten Rennspiele für den Game Boy Advance nicht irgendwo festfahrt, spendieren wir euch hier einige Cheats, die das virtuelle Rennfahrerleben doch erheblich einfacher machen. Eingeben müsst ihr sie einfach beim Titelbild.

Alle Strecken:	L+B gedrückt halten und währenddessen nach rechts drücken
Alle Autos:	L+B gedrückt halten und währenddessen nach links drücken
Alle Tune-ups:	L+B gedrückt halten und währenddessen nach oben drücken
Extra-Modus:	L+B gedrückt halten und währenddessen nach unten drücken

RUNDFAHRT Auch das Freispielen der Strecken entfällt mittels Cheat.

PIT STOP Auch alle Tuning-Teile stehen nach Eingabe unserer Tastenkombination zum Einbau bereit.

PS-MONSTER Per Cheatcode erspart ihr euch das lästige Freispielen und könnt sofort auf alle Autos zurückgreifen.

INFO CHEATREGISTER

Ab sofort findet ihr hier eine Übersicht der Cheats & Codes der letzten Ausgaben.

GameCube:	
Batman: Vengeance	03 + 05/2002
Cel Damage	05/2002
Dave Mirra Freestyle BMX 2	05/2002
Extreme-G 3	02 + 03/2002
Gauntlet: Dark Legacy	06/2002
Luigi's Mansion	11/2001
Madden NFL 2002	07/2002
NBA 2K2	06/2002
NBA Courtside 2002	07/2002
NBA Jam 2002	07/2002
NBA Street	06/2002
NHL Hitz 2002	05/2002
Pikmin	07/2002
Sega Soccer Slam	06/2002
Spider-Man: The Movie	07/2002
Star Wars Rogue Squadron II	01 + 05 + 07/2002
Super Smash Bros. Melee	02 + 06/2002
The Simpsons: Road Rage	02 + 05/2002
Tony Hawk's Pro Skater 3	01 + 05/2002
Wave Race: Blue Storm	01 + 06/2002
Game Boy Advance:	
Alienators	03/2002
Army Men Advance	08/2001
Atlantis	03/2002
Batman Vengeance	02/2002
Britney's Dance Beat	07/2002
Dark Arena	04 + 07/2002
Die Monster AG	04/2002
Donald Duck Adv@nce	03/2002
Doom	01/2002
Driven	04/2002
E.T. Der Außerirdische	04/2002
Ecks vs. Sever	03/2002
Fire Pro Wrestling	12/2001
Golden Sun	04/2002
Gradius Advance	01/2002
GT Advance Championship Racing	08/2001
Ice Age	05/2002
Inspector Gadget: Advance Mission	02/2002
Iridion 3D	09/2001
Lady Sia	12/2001
Men in Black: The Series	11/2001
NBA Jam 2002	07/2002
Pac Man Collection	01/2002
Pitfall: The Mayan Adventure	10/2001
Planet der Affen	03/2002
Rayman Advance	09/2001
Ready 2 Rumble Boxing: Round 2	09/2001
Scooby Doo und die Cyber-Jagd	04/2002
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	03/2002
Sonic Advance	04/2002
Space Invaders	05/2002
Spider-Man: Mysterio's Menace	12/2001
Spyro: Season of Ice	03/2002
Star Wars: Jedi Power Battle	03/2002
Tom und Jerry: Der magische Ring	04/2002
Tony Hawk's Pro Skater 2	08/2001

Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader

PASSWORT Mit dem Cabrio durch den Weltraum

Factor 5 spendierte dem Sternenkrieg allerlei Kurioses. Mit dem neuesten Cheat könnt ihr euch hinter das Lenkrad eines Cabrios klemmen und den Ties den Garaus machen. Dazu gebt ihr im Passwort-Bildschirm einfach !ZUVIEL! ein, aktiviert diesen Code und tippt anschließend !BENZIN! in das Feld. Wer ein paar Levels freigespielt hat, wird nun ein schickes, schwarzes Cabrio in seinem Hangar entdecken. Und wer sich dann vom Laserbeschuss nicht stören lässt, kann so eine der schönsten virtuellen Weltraumreisen erleben, die auf einer Konsole bisher möglich ist.

Tom und Jerry: Der magische Ring

PASSWORTER Alle Levels!

Wer Tom und Jerry bei der Hatz nach dem magischen Ring unterstützen möchte, aber nicht extra durch jeden Level jagen will, der kann auch einfach auf unsere Passwörter zurückgreifen. Und nun viel Spaß bei der Katz-und-Maus-Jagd!

Level 2:	3783
Level 3:	5423
Level 4:	5348
Level 5:	5126
Level 6:	8238
Level 7:	8143

DAS LETZTE GEFECHT Der siebte Level spielt im Zirkus. Helft Tom oder Jerry auf der Suche nach dem Ring.

NEXT LEVEL, PLEASE! Hier müsst ihr die Passwörter eingeben und ab geht's in den nächsten Level.

Jeremy McGrath's Supercross World

CHEATCODE **Neue Cheats sorgen für mehr Spielspaß bei Acclaims Motocross-Hatz!**

Obwohl *Jeremy McGrath's Supercross World* in der vegangenen N-ZONE-Ausgabe nicht gerade zum Wertungshöhenflug ansetzte, können wir mit diesen Cheats den Spielern, die sich das Acclaim-Motocross-Spektakel trotzdem gekauft haben, ein wenig zusätzlichen Spielspaß verschaffen. Die Codes gebt ihr einfach im Hauptmenü ein. Habt ihr alles richtig gemacht, erscheint in der unteren linken Bildschirmecke eine Nachricht.

Unendlicher Turbo:	↓ (3x), L, R, Z
Bouncy Bike:	↑ (2x), Y (2x), X (2x)
Große Köpfe:	B, X, R, L, →
Winzige Biker:	L, Z, ←, →, B (2x)
Tag Mode:	Z, X, Z, X
Geringe Erdanziehung:	←, →, ↑, ↓, B (3x)

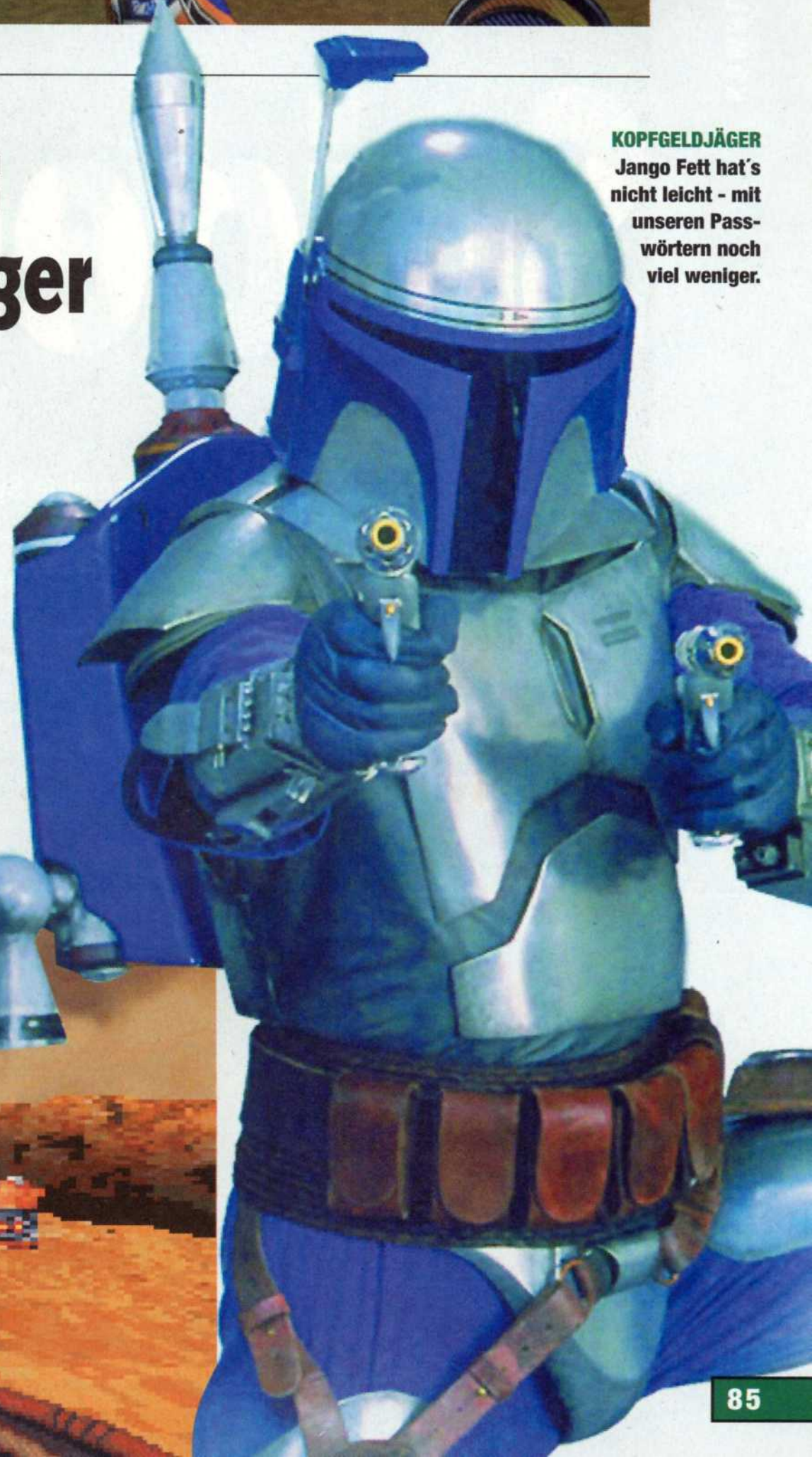
EISENSCHÄDEL Per Cheat pumpt ihr die Köpfe der Biker ordentlich auf.

Star Wars Episode II: Angriff der Klonkrieger

PASSWÖRTER **Zehn Passwörter für zehn Levels**

Damit nicht nur die GameCube-Sternenkrieger etwas haben, drucken wir hier auch die Level-Passwörter für die GBA-Version ab. Ganz nebenbei erhaltet ihr zu Beginn der Levels auch einige Leben mehr. Viel Spaß beim Spielen!

Level 2:	BKDGGL
Level 3:	BLFGHT
Level 4:	BLGGDT
Level 5:	BKHGFL
Level 6:	BKKGCL
Level 7:	BKLGSL
Level 8:	BMMGTS
Level 9:	BMNGQS
Level 10:	BLQGNT



KOPFGELDJÄGER **Jango Fett hat's nicht leicht - mit unseren Passwörtern noch viel weniger.**

DAS GING JA EINFACH Passwort eingeben, bestätigen und schon ist man im nächsten Level

Spider-Man:

Mit dieser Komplettlösung könnt ihr Spider-Man helfen, **sich so richtig auszuspinnen.**

Allgemeine Spieltipps:

Was bringt es, sich in der Luft fortzubewegen?

Beim Schwingen am seidenen Faden habt ihr einen entscheidenden Vorteil: Ihr seid viel schneller unterwegs. Gerade diese Schnelligkeit ist in manchen Levels absolut notwendig, um die Aufgaben zu meistern. Achtet aber darauf, dass eure Manövrierfähigkeit dabei stark nachlässt.

Wie kann ich Angriffe größerer Gruppen meistern?

Im Verlauf des Spieles bekommt ihr es mit einer Vielzahl an Gegnern zu tun. Diese greifen euch oft in Gruppen von mindestens zwei Gangstern an. In den späteren Levels sind außerdem bewaffnete Schurken dabei. Diese halten sich im Hintergrund, während euch die Schläger in die Mangel nehmen. In so einem Fall solltet ihr die bewaffneten Gangster zuerst erledi-

SCHNELLER ALS DER BLITZ Auf diese Art und Weise seid ihr in der Luft viel schneller unterwegs.

GERISSEN Bei dieser Gruppe solltet ihr zuerst den Gangster im Hintergrund angreifen.

The Movie

gen. Dann sind die anderen kein Problem mehr.

Wozu dienen die Gegenstände, die sich in der Umgebung befinden?

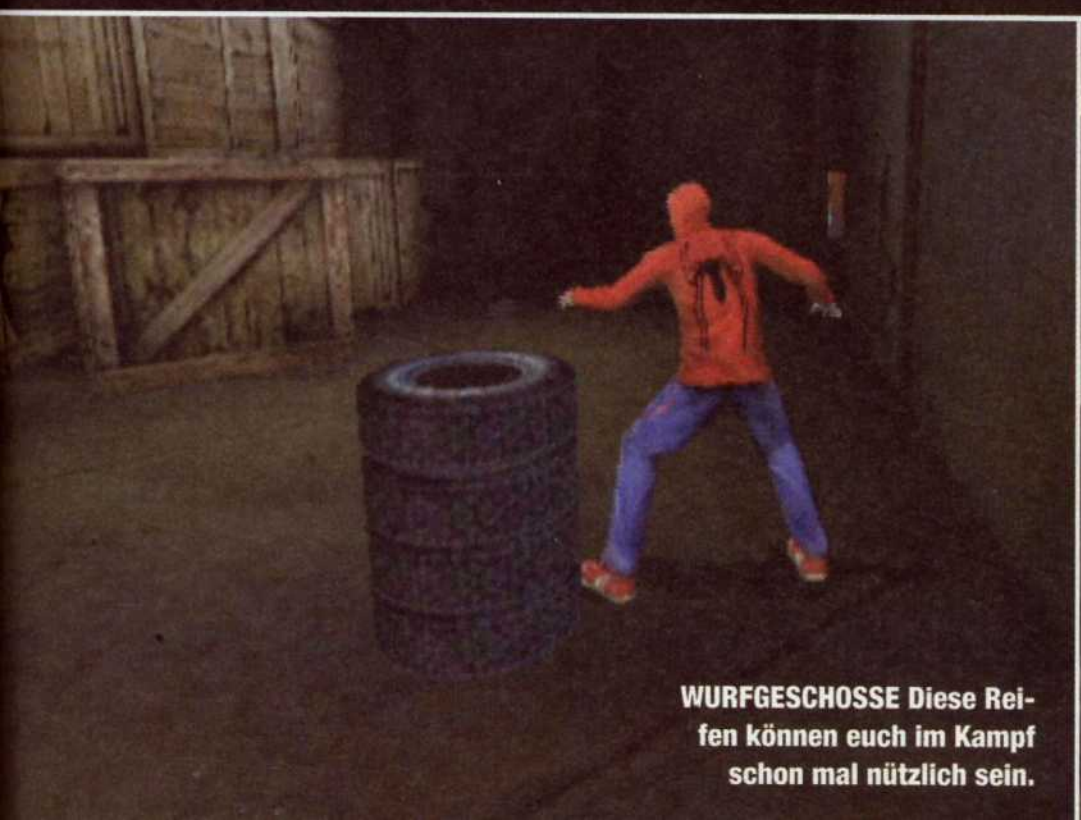
Ihr könnt fast alle Gegenstände, egal ob Autos, Fässer, Reifen oder Säurebehälter, als Waffen einsetzen. Sie unterscheiden sich allerdings in ihrer Zerstörungskraft. So sind Reifen zwar schneller zu werfen, haben allerdings den geringsten Effekt. Autos hingegen richten den größten Schaden an. Sie machen euch aber zu einem leichten Ziel für Angriffe, da ihr mit ihnen sehr langsam seid.

Sollte ich den Look-around-Mode oft benutzen?

Auf jeden Fall. Mit diesem Modus könnt ihr die Levels oder Räume viel besser untersuchen. Es ist auch eine gute Möglichkeit, gezielte Netzattacken durchzuführen. In Levels, in denen ihr unerkannt bleiben müsst, hilft euch der Modus, den richtigen Aktionsmoment abzupassen.

Ist das Beherrschen der Kombos wichtig?

Spider-Man erlernt im Verlauf des Spiels viele neue Schlagserien dazu. Ihr beherrscht die Kombo, nachdem ihr das jeweilige goldene Spinnensymbol aufgenommen habt. Einige der Schlagserien sind wirksamer als andere. Es gibt auch einige Kombos,



WURFGESCHOSSE Diese Reifen können euch im Kampf schon mal nützlich sein.

STILLER BEOBACHTER Aus dieser Perspektive habt ihr alles im Blickfeld.

Die Kombos

KRAFTVOLLE KOMBOS, GEEIGNET FÜR MEHRERE GEGNER:

Kombo	Tastenkombination
Tackle	X, A, A
Handspring	X, A, X

KRAFTVOLLE KOMBOS, GEEIGNET FÜR EINZELNE GEGNER:

Kombo	Tastenkombination
Sting	B, X, B
Palm	B, X, A
Head Hammer	B, A, B
Uppercut	X, X, B
Flip Mule	X, X, A
Elbow Slam	X, B, B
Scissor Kick	X, B, X
High Stomp	X, B, A
Haymaker	X, A, B

WEGWEISER Mit dem Kompass wisst ihr immer, wo es langgeht.

mit denen ihr mehrere Gegner gleichzeitig aufs Korn nehmen könnt.

Walkthrough:

Suche nach Gerechtigkeit:

In diesem Level müsst ihr mehrere Checkpoints passieren, um an Informationen zu gelangen. Besiegt die Gangster, um zu erfahren, wo sich die nächsten Infos befinden. Am vierten und letzten Zielort befindet sich der Informant. Habt ihr seine Beschützer aus dem Weg geschafft, fängt er an zu plaudern.

Hetzjagd im Lagerhaus:

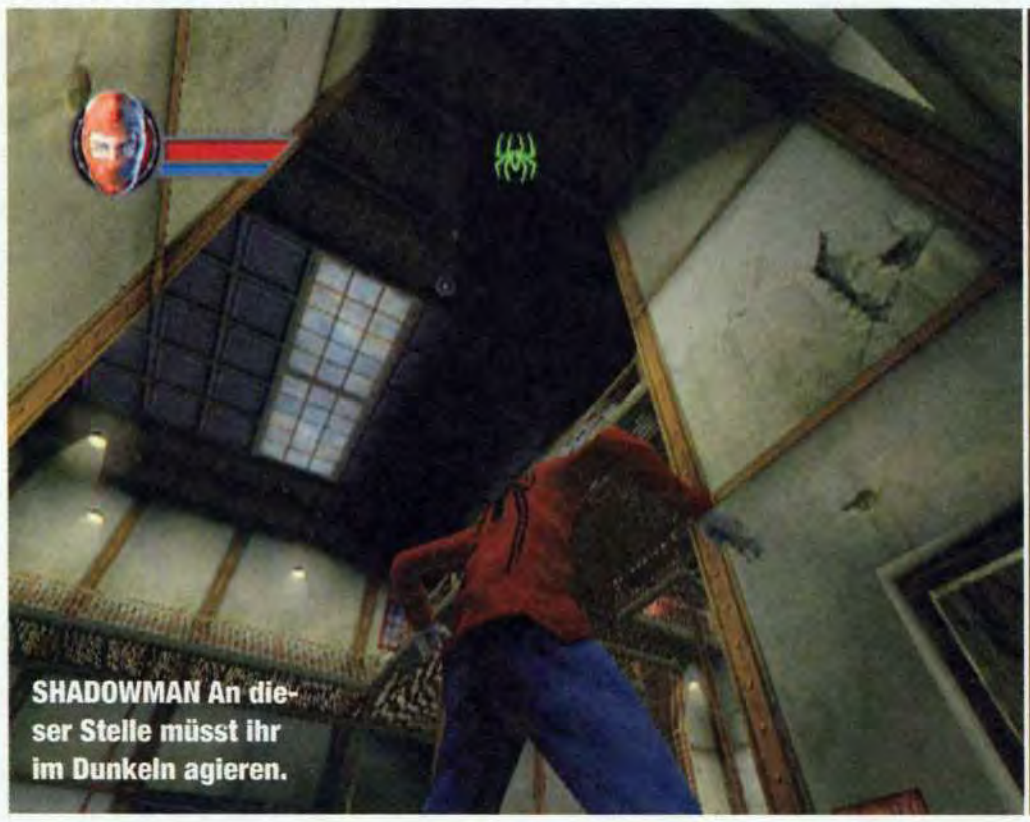
Im ersten Raum müsst ihr unerkannt bleiben. Begebt euch direkt nach der Tür an die Decke und kriecht im Dunkeln zur gegenüberliegenden Wand. Meidet die hellen Bereiche und bewegt euch an der Wand hinunter, bis ihr euch an die Unterseite des Metallsteges hängen könnt. Beseitigt nun den stehenden Gangster mit einigen Netzgeschossen. Ist er aus dem Weg geräumt, lasst ihr euch in einem unbeobachteten Moment von der Decke fallen, um die Tür zu öffnen. Im folgenden Raum kommen einige Schläger und bewaffnete Gangster auf euch zu. Habt ihr sie beseitigt, lauft ihr zu dem Tor am Ende der Halle, das euch zum nächsten Raum bringt. Kämpft euch hier den Weg bis zum LKW frei. Geht um das Fahrzeug herum und springt nach der Warnung blitzschnell an die Decke.

Wie komme ich in den Schalterraum?

Achtet auf die Decke – im hinteren Teil des Raums findet ihr eine Luke. Kriecht hinein und macht den Weg frei, indem ihr in einem Nebenraum den Strom abschaltet. Ihr kommt in dem Raum mit der Schalttafel wieder heraus. Begebt euch einen Raum weiter und ihr findet neben zwei Schlägern eine weitere Luke an der Decke. Dieser Weg ist ebenfalls durch eine Strombarriere versperrt. Der Schalter hierfür befindet sich am Ende des Ganges, den ihr durch die Öffnung an der Wand im nächsten Raum betreten könnt. Deaktiviert den Strom und kriecht danach durch den entschärften Luftschacht. Ihr trefft auf den Inhaber der Sicherung für das Tor. Bringt sie in euren Besitz und benutzt sie im Schalterraum. Geht durch das gerade geöffnete Tor und stellt euch dem letzten Kampf in diesem Bereich.

Die Geburt eines Helden:

Folgt dem Luftschacht, bis ihr in einer großen Lagerhalle seid. Erledigt die Verbrecher, die ihr dort vorfindet. Nach deren Ableben passiert ihr den folgenden Gang mit einem Web-Zip. In der nächsten Halle kommen zwei große Gruppen von Gangstern auf euch zu.



SHADOWMAN An dieser Stelle müsst ihr im Dunkeln agieren.

ÜBERRASCHUNG Flüchtet schnell an die Decke, sonst werdet ihr zerquetscht.

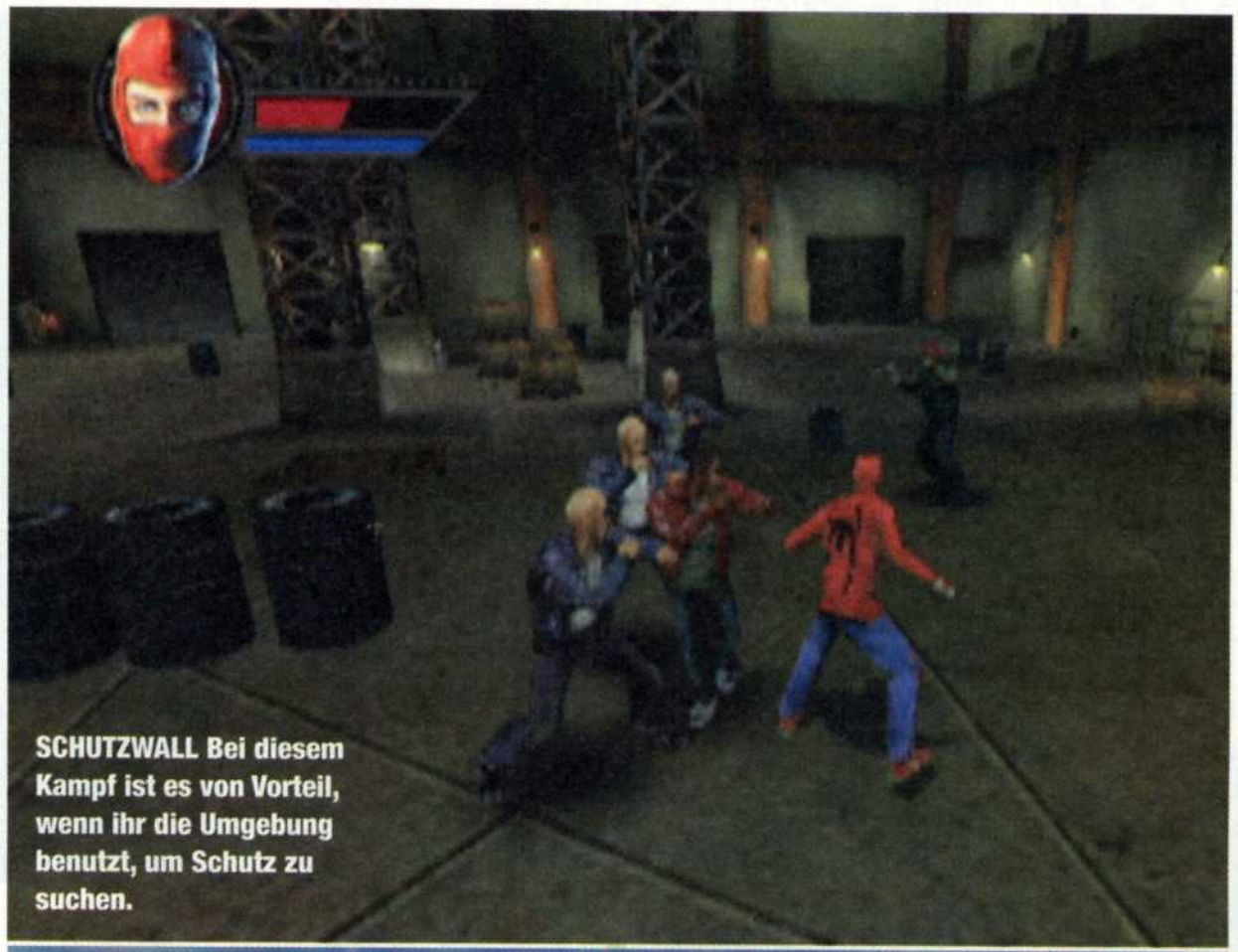
Achtet darauf, dass ihr euch bei den Kämpfen stets bewegt und die Umgebung als Schutz benutzt. Habt ihr die Gefahr beseitigt, sammelt ihr den Schlüssel ein und betretet das Treppenhaus. Oben angelangt, steht euch der Kampf mit dem Mörder bevor.

Oscorps Gambit:

Vollführt zunächst die geforderten Kunststücke, um Spider-Mans Unterhalt zu sichern. Danach attackieren euch fliegende Kampfroboter. Erfasst sie mit der Kamera und bekämpft sie. Dazu könnt ihr entweder das Netz einsetzen oder ihr führt einen Tritt aus. Beide Methoden führen zu einer Dezimierung der Todbringer.

Die U-Bahn-Station:

Nach der Zwischensequenz befindet ihr euch in der U-Bahn-Station. Eure Aufgabe hier besteht darin, die Polizisten und das Wachpersonal zu beschützen. Wenn sich eine Person in Bedrängnis befindet, umhüllt ihr eure Fäuste am besten mit eurem Netz, um die Schurken schneller zu beseitigen. Sind die Opfer weiter ent-



SCHUTZWALL Bei diesem Kampf ist es von Vorteil, wenn ihr die Umgebung benutzt, um Schutz zu suchen.

FRÜHSPORT Sieht aus wie Gymnastik, ist aber wesentlich wirkungsvoller.

Onkel Bens Mörder:

Nachdem ihr den Raum mit den Kisten betreten habt, solltet ihr sofort mit einem Web-Zip an die Decke flüchten. Dort kann euch der Gangster nicht mit seiner mächtigen Schrotflinte erwischen. Von dort aus könnt ihr einen problemlosen Kampf gegen diesen Unhold führen. Hüllt ihn zuerst mit eurem Netz ein und feuert unmittelbar danach ein Netzgeschoss auf ihn ab. Wiederholt diese Attacke so lange, bis er das Zeitliche segnet.

SCHUTZENGEL In diesem Abschnitt müsst ihr Personen retten.

Showdown mit Shocker:

Nun steht ihr Shocker in einem mehrgleisigen U-Bahn-Tunnel gegenüber. Der Tunnel hat in seinen Trennwänden mehrere Lücken. Benutzt Spider-Mans Web-Zip, um damit von Lücke zu Lücke zu springen. Passt auf die gegnerischen Schockwellen auf. Es genügen nur drei Treffer, um euch ins Jenseits zu schicken. Seid ihr Shocker nahe genug gekommen, verschwindet er zunächst und blockiert den Durchgang. Legt nun den linken Schalter um, damit der Waggon einen zweiten Durchgang freigibt. Nachdem ihr die Treppen hinaufgestiegen seid, schwimmt ein goldenes Spinnensymbol an euch vorbei. Damit ihr es einholen könnt, führt ihr einen Web-Zip aus. Die neue Kombo wird euch beim bevorstehenden Kampf von großem Nutzen sein. Folgt nun dem Pfad, bis ihr wieder auf Shocker trefft. Erfasst ihn mit der Kamera, damit ihr ihn immer im Blickfeld habt. Weicht seinen Attacken mit Sprüngen aus, bis ihr nahe genug seid, um einen Uppercut durchzuführen. Habt ihr diese Attacke einige Male erfolgreich anbringen können, ist Shocker am Ende.

HINTERHALT Bleibt ihr unten, nehmen euch diese Schurken mit Granaten und MG-Feuer aufs Korn.

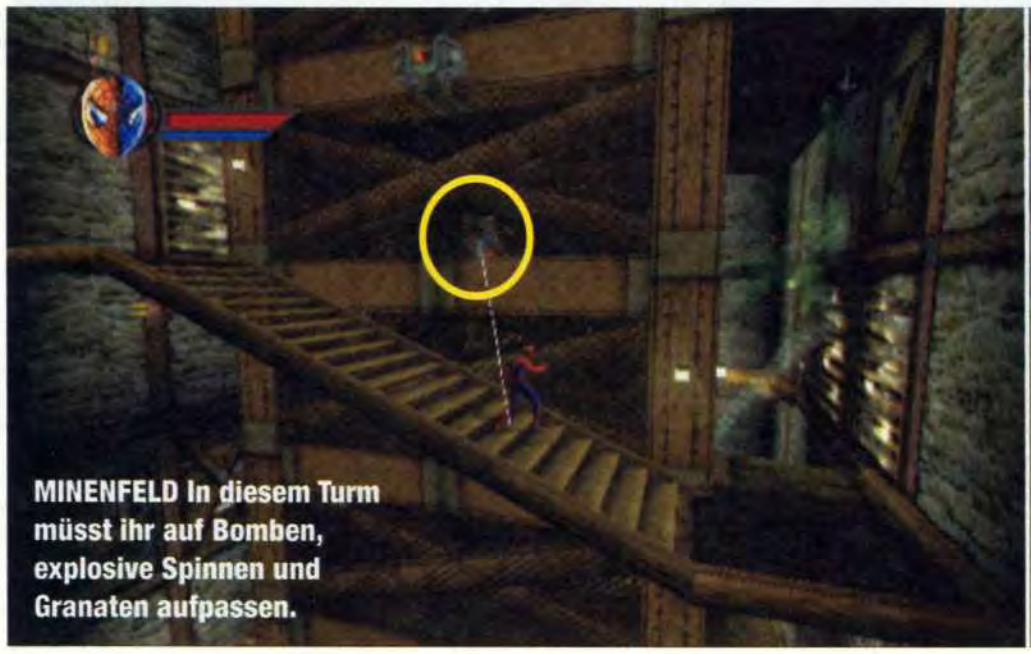
fernt, schwingt ihr euch durch die Halle. Nach einigen Faustkämpfen müsst ihr einen unachtsamen Zivilisten retten. Lasst euch dafür nicht zu viel Zeit, da er sonst getötet wird. Nach dieser Aktion müsst ihr noch einige Male gegnerische Überfälle auf zwei Polizisten vereiteln, damit dieser Abschnitt geschafft ist.

Jagd durch die Kanalisation:

Besiegt die ersten Gegner und folgt dem Gang bis zur Abzweigung. Dort erwartet euch in der linken Ecke der erste Schlüsselträger. Sein Schlüssel öffnet euch die Tür zu einer großen, runden Halle. Erledigt alle Gangster und betätigt die zwei Schalter, die ihr dort vorfindet. Im nächsten Abschnitt wird der Raum geflutet und unter Strom gesetzt. Ihr findet das Ventil, um das Wasser abzustellen, in den Gängen rechts neben dem Ventilpult. Erledigt die Gegner, die sich dort befinden; einer davon trägt das Rad mit sich herum. Setzt das Ventilrad ein und betretet nun das trockengelegte Rohr. Der Weg führt euch in einen Raum mit besonders hartnäckigen Gegnern. Bevor ihr die Verbrecher auf eurer Ebene vermöbelt, erledigt ihr zuerst die Bewaffneten eine Ebene über euch, da sie euch mit Kreuzfeuer und Granaten in die Mangel nehmen. Sind sie beseitigt, so könnt ihr die anderen vertrimmen. Habt ihr euch aller Gegner entledigt, sammelt den Schlüssel ein und betretet den Ausgang.

Vultures Unterschlupf:

In diesem alten Kirchenturm müsst ihr es bis zur Spitze schaffen. Passt bei eurem Aufstieg auf die Granaten auf. Sie prallen in der Regel erst vom Boden ab, bevor sie explodieren. Die Roboterspinnen verfolgen euch und explodieren, wenn ihr ihnen zu nahe kommt. Von Zeit zu Zeit kommt ihr an stationären Sprengsätzen vorbei. Passiert sie entweder mit einem Web-Zip oder umgeht sie weiträumig an der Wand. Nach der Hälfte des Weges zerstört Vulture einen Teil der Treppen und ein brennender Balken schwingt hin und her. Ihr könnt ihn mit einem gezielten Web-Zip schnell hinter euch bringen. Nach einiger Zeit vermehren sich die beschriebenen Sprengsätze. Ein Zeichen dafür, dass ihr kurz vor eurem Ziel seid.



MINENFELD In diesem Turm müsst ihr auf Bomben, explosive Spinnen und Granaten aufpassen.

HANDWERKER In der Not hilft Spidey auch mal etwas ungewöhnlicher aus.

Das Duell mit Vulture:

Jetzt kommt es zum Showdown mit dem Geier-Flattermann. Erfasst ihn zunächst mit der Kamera. Setzt am besten Kicks ein oder beschießt ihn mit eurem Netz. Führt die Attacken so lange aus, bis seine blaue Energie weg ist. Nachdem er auf dem Gebäude gelandet ist, vermöbelt ihr ihn so lange, bis er sich wieder in die Lüfte erhebt. Nach einigen Notlandungen ist Vulture Geschichte.

Vultures Flucht:

Bei dieser Verfolgungsjagd müsst ihr auf die Luftgeschosse aufpassen, die Vulture auf euch abfeuert. Manche kündigen sich mit einem Piepen an. Den Attacken könnt ihr entweder durch Höhenveränderung oder durch einen Sprung ausweichen. Repariert außerdem die Werbetafel und den Wasserspeicher, bevor sie auf die Einwohner stürzen.

Die Leibwache:

Hier müsst ihr Scorpion beschützen. Bleibt ständig in seiner Nähe und wehrt alle Angriffe der mechanischen Spinnen ab. Benutzt hierzu euer ganzes Arsenal an Attacken. Die Kombos und der Web-Dome sind bei Gegnern in der unmittelbaren Nähe sehr nützlich. Entfernte Ziele könnt ihr mit euren Netzgeschossen aufs Korn nehmen. Seid jedoch vorsichtig und nicht zu leichtsinnig, da ihr es oft mit einer Übermacht zu tun bekommt.

Der Staatsstreich:

Zu Beginn müsst ihr Mary-Jane retten. Schwingt euch zu ihr rüber und bringt sie zu der Sicherheitszone auf dem benachbarten Haus. Nachdem sie sich bedankt hat, müsst ihr gegen den Green Goblin kämpfen. Ihr könnt ihn entweder mit Kicks bekämpfen, dazu müsst ihr auf gleicher Höhe mit ihm sein, oder ihr beschießt ihn mit eurem Netz. Nach einer gewissen Zeit flüchtet der Goblin und versucht, einen Turm zum Einsturz zu bringen. Schwingt euch zu dem Gebäude und repariert die Stützpfeiler mit eurem Netz. Nun geht der Kampf weiter. Hat der Goblin wieder einige Treffer eingesteckt, fliegt er zu

UNGEWÖHNLICHE GEISEL
Dieses Mal seid ihr als Beschützer mehr gefragt.

PRIMAL GAMES
THE GAME SOURCE

www.primalgames.com
24 Stunden Online-Shoppen

Besuchen Sie auch unseren Shop!
Mit Riesen-Angebot auf 200 qm und zwei Etagen!
EUROPAGALERIE GEGENÜBER HBF
KURT-SCHUMACHER-PLATZ 5-7 44787 BOCHUM

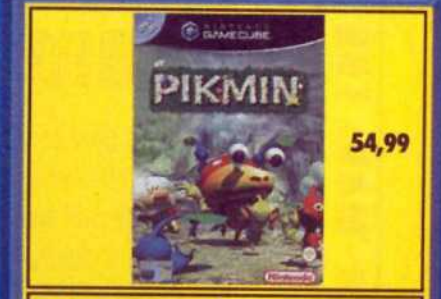
EIN KLEINER AUSZUG AUS UNSEREM PROGRAMM

GAME CUBE

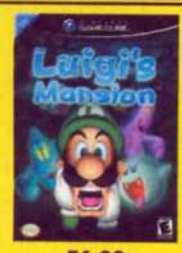
Grundgerät Lila/Schwarz	199,00
Action Replay	44,99
Game Cube Advance Link	13,95
Freeloader	24,99
Memory Card Original	19,99
Memory Card 4 MB	15,99
Memory Card 16 MB	39,99
PAD Original	29,99
RGB-Kabel Original	29,95
18 Wheeler	59,99
Allstar Baseball 2003	59,99
Batman Vengeance	59,99
Bloody Roar Primal Fury	59,99
Capcom Vs. Snk Pro	57,99
Donkey Kong Racing 4. Quartal	59,99
Eternal Darkness ab Oktober	59,99
Evolution World Neo	59,99
Extrem G3	59,99
Flintstone Viva Rock Vegas	56,99
F1 2002 EA	59,99
FIFA WM 2002	59,99
ISS 2	59,99
James Bond Agent im ...	59,99
Largo Witch ab September	59,99
Legends of Wrestling	59,99
Mario Sunshine ab Oktober	59,99
NHL 2002	59,99
NHL Hits 2002	59,99
Resident Evil	89,99
Resident Evil Zero 3. Quartal	59,99
SSX Tricky	59,99
Star Fox Adventure ab November	59,99
Soul Fighter	56,99
Spiderman the Movie	59,99
Super Monkey Ball	59,99
Tony Hawk 3	59,99
Turok Evolution ab September	59,99
Zoo Cube	59,99

GAMEBOY ADVANCE

Grundgerät diverse Farben	99,99
Advance War	44,99
Baphomets Fluch	49,99
Bomberman	26,99
Breath of Fire 2	49,99
Crash Bandicoot XS	44,99
DBZ Der Legendäre Superkämpfer	39,99
Final Fight One	39,99
F-Zero	29,99
Fire Pro Wrestling	49,99
Gradius Advance	39,99
Kuru Kuru Kuruin	34,99
Mario Kart Advance	34,99
Medal of Honor Underground	64,99



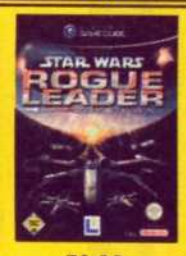
54,99



56,99

54,99

59,99



59,99

59,99

59,99

56,99

49,99

44,99

62,99

Sonic Advance	54,99
Spyro Season of Ice	39,99
Tactic Orgre	64,99
Tekken	54,99
V-Rally 3	54,99
Wario Land 4	44,99
Zone of the Enders	42,99

Wir führen auch das komplette Programm für folgende Konsolen!

PLAYSTATION 2

X-BOX

PLAYSTATION

DREAMCAST

MEHR UNTER WWW.PRIMALGAMES.COM
ODER GREIFT ZUM TELEFON!

02 34-9 16 06 30

Versand per Nachnahme 2,99 Porto + Zahlscheingebühr 3,99+Post-NN , Kreditkartenzahlung 3,95 Porto. Preisänderungen vorbehalten.
Portofrei ab einem Software-Bestellwert von 127,95. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir die entstandenen Versandkosten.

Scorpions Rampage:

Nicht gerade die feine Art, seinen Retter zu vermöbeln. Scorpion steht euch nun als Gegner gegenüber. Benutzt sofort nach Beginn des Kampfes den Web-Dome. Ist er davon weggeschleudert worden, könnt ihr eine Kombo ansetzen. Lasst ihm keine Verschnaufpause und deckt ihn weiter mit Schlagserien ein, sobald er wieder auf den Beinen ist. Hat er es dennoch geschafft davonzuspringen, weicht seinen Laserstrahlen am besten mit Sprüngen aus. Nehmt euch vor seinem großen Strahl in Acht. Ihr erkennt ihn daran, dass Scorpion anfängt zu leuchten. Kommt er wieder auf euch zu, weicht seinen Attacken aus und beginnt wieder damit, ihn mit Kombos zu attackieren.

einer Brücke. Dort zerstört er zwei Stützpfeiler. Schwingt euch zu ihr rüber und repariert sie genauso, wie ihr es bei dem Turm getan habt. Der Kampf geht jetzt in seine letzte Runde. Ihr müsst dem Green Goblin so viel Schaden zufügen, bis er sich verzieht.

Das Angebot:

Der Kampf geht weiter. Erfasst den Goblin zuerst mit der Kamera. Bearbeitet den Green Goblin so lange mit Fußtritten und eurem Netz, bis er in ein Gebäude kracht. Folgt ihm und erfasst ihn wieder mit der Kamera. Bleibt ständig in Bewegung, damit euch die Bomben nicht treffen können. Ihr könnt ihn mit Netzgeschossen attackieren, bis er das Gebäude wieder verlässt. Eine andere, riskantere Möglichkeit ist, den Goblin mit eurem Netz einzuspinnen, wenn er auf euch zurennt. Rückt ihm dann sofort mit einer Kombo auf den Leib. Seid jedoch vorsichtig. Was den Mannkampf angeht, ist er euch überlegen. Hat er das Gebäude verlassen, folgt ihm nach außen. Führt dieselben Attacken wie am Anfang durch und er wird auf dem nächsten Gebäude eine Bruchlandung machen. Folgt ihm wieder und erfasst ihn mit der Kamera. Bearbeitet ihn so lange mit Netzgeschossen, bis er aufgibt.

Rennen gegen die Zeit:

In diesem Level müsst ihr New York von sieben Bomben mit Zeitzündern befreien. Folgt eurem Kompass, um von einer Bombe zur nächsten zu gelangen. Benutzt dazu das schnelle Schwingen. So habt ihr mehr Zeit, die ihr auch dringend braucht. Jede Bombe wird von Killerrobotern bewacht. Ignoriert sie, da ihr keine Zeit habt, mit ihnen zu kämpfen. Liegen jedoch welche in eurer Flugbahn, könnt ihr sie mit gezielten Netzschüssen vom Himmel holen. Normalerweise habt ihr genügend Zeit, von einer Bombe zur nächsten zu gelangen. Nur bei Bombe 4 und 5 müsst ihr euch sehr beeilen. Sie teilen sich einen Countdown. Meidet ferner die Lichtkegel. Wenn ihr von einem erfasst werdet, nehmen euch mächtige Maschinengewehre aufs Korn.

Die Rasierklinge:

Zu diesem Level gibt es nicht viel zu sagen. Schwingt euch die ganze Zeit durch die Lüfte und benutzt den Kick oder euer Netz. Auf diese Weise könnt ihr die geforderten 50 Razor Bats vom Himmel holen.

Der Einbruch:

Hier müsst ihr die ganze Zeit unentdeckt bleiben, da euch sonst schwer bewaffnete Wachen den Garaus machen werden. Durchquert den Lüftungsschacht, bis ihr in einem großen Flur wieder rauskommt. Begebt euch sofort an die Decke und sucht die Tür am Ende des Ganges auf. Im nächsten Raum ist eine Kamera, die einen grünen Lichtkegel abgibt. Wartet, bis die Tür bei der Kamera frei ist, und passiert sie. Nun befindet ihr euch im Treppenhaus, das euch in den ersten Computerraum führt. Hier sind Kameras und Wachpersonal postiert. Um die Sicherheitstür passieren zu können, müsst ihr einen Code an euch bringen, der aus fünf Einzelteilen besteht. Ihr erkennt die aktiven Computer am leuchtenden Bildschirm. Lasst euch in einem unbeobachteten Moment von der Decke fallen und besorgt euch den ersten von fünf Codes. In der Mitte des Raumes befindet sich eine Tür, die euch in den zweiten Computerraum führt. Hier könnt ihr gleich zwei Codes einsacken. Passiert die Tür neben dem zweiten Computer und ihr seid erneut in einem Treppenhaus. Dieses führt euch durch die Tür in den dritten Computerraum. Dort befinden sich die letzten beiden aktivierten Computer mit den Codes.

TODBRINGER Diesen Bomben weicht ihr besser aus, sonst sieht es schlecht für euch aus.

BATMAN LÄSST GRÜSSEN Von diesen Störenfrieden müsst ihr 50 Stück zerstören.

Habt ihr alle fünf Codes zusammen, wird auf eurem Kompass die Sicherheitstür angezeigt. Bleibt die ganze Zeit an der Decke, da ihr euch so am sichersten bewegen könnt. Gebt den Code (siehe Bild) ein und ihr habt es geschafft.

Chemie-Chaos:

Begebt euch auf den Korridor hinaus und gleich an die Decke. Bewegt euch auf jeden Fall an der Decke weiter, um unerkannt zu bleiben. Folgt dem angegebenen Ziel auf eurem Kompass, krabbelt nach rechts und benutzt den linken Gang. Durchschreitet die Tür in einem unbeobachteten Moment und ihr steht einer Laserbarriere gegenüber. Wartet den richtigen Moment ab, um die Strahlen mit einem Web-Zip zu passieren. Nach einem kleinen Stück kommt die zweite Barriere. Diese müsst ihr an der Wand überwinden. Habt ihr das auch geschafft, biegt nach links ab. Die letzte Tür auf der rechten Seite ist euer Ziel. Sie ist mit dem Buchstaben A gekennzeichnet. Passt auf die Wache auf und schlüpft im richtigen Moment in den Raum. Betätigt den Schalter und verlasst ihn wieder. Als Nächstes müsst ihr in den ersten Raum, dessen Tür mit dem Buchstaben B gekennzeichnet ist. Habt ihr auch dort den Schalter betätigt, ist die mittlere Tür euer nächstes Ziel. Im großen Raum müsst ihr den Schalter am Terminal mit den Buchstaben AB drücken.

Wie gelange ich zu den anderen beiden Schalterräumen?

Geht wieder auf den Gang hinaus und krabbelt ihn zurück. Biegt jedoch nach links ab und geht durch die Tür. Ihr befindet euch in einem Raum, in dem die Wände, die Decke und der Boden im Bereich der nächsten Tür von einem Lasergitter versperrt sind. Vor der Tür ist ein kleiner Bereich, der freigehalten wurde. Das ist euer Ziel für einen Web-Zip.

Oscorps ultimative Waffe

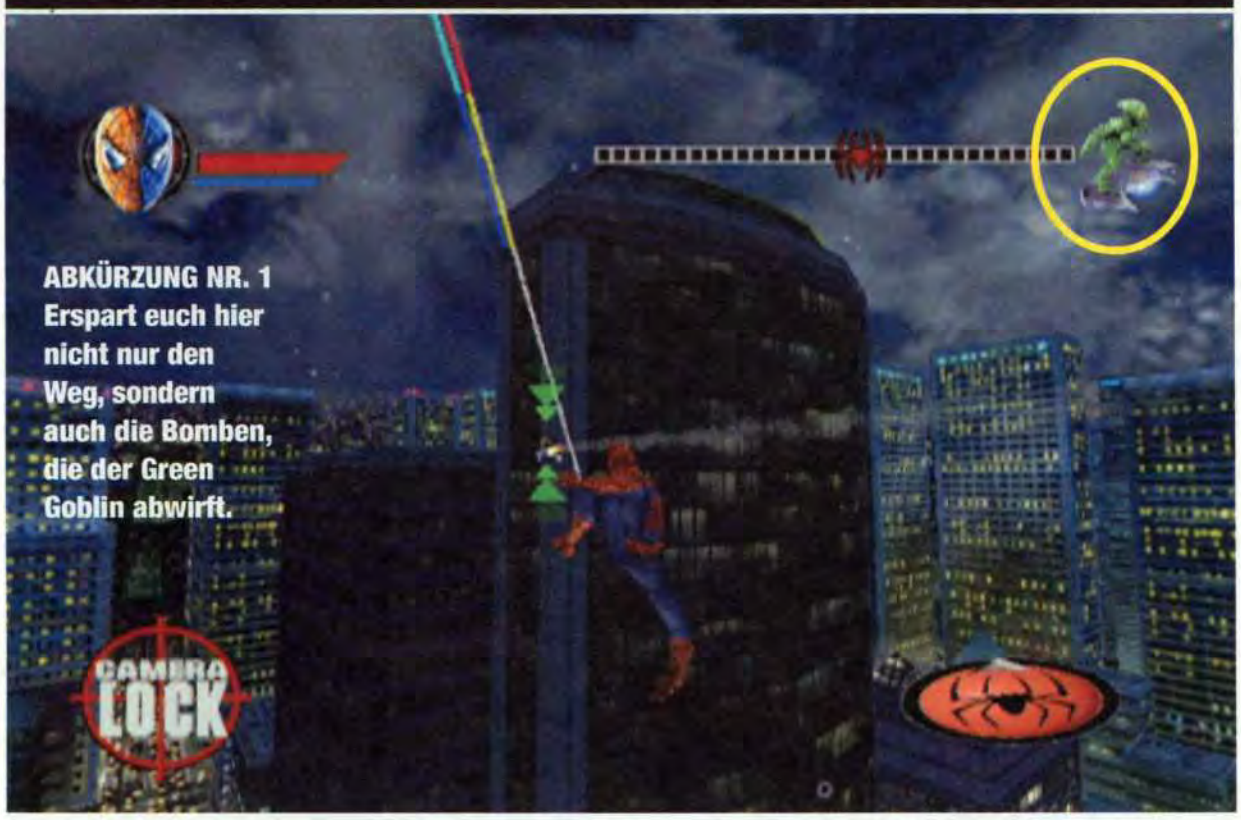
Um diesen Kampfkoloss zu zerstören, müsst ihr vier Generatoren auf seinem Rücken, zwei unter seinem Kopf und vier auf dem langen Metallsteg vor ihm zerstören. Mit welchen ihr beginnt, spielt keine Rolle. Um die vier Generatoren auf dem Steg zu vernichten, schwingt ihr beschleunigt auf einen der äußeren zu. Landet vor ihm und verpasst ihm drei Schläge. Schwingt euch sofort wieder weg, da ihr sonst ein Opfer des mächtigen Lasers werdet. Knöpft euch jetzt den zweiten äußeren Generator vor und verfahrt genauso. Nun noch die beiden innenstehenden und ihr habt den schwierigsten Teil geschafft. Die zwei Generatoren unter seinem Kopf sind schnell zerstört. Beim Angriff auf die vier Generatoren auf dem Rücken des Roboters solltet ihr mit Sprüngen immer in Bewegung bleiben. Platziert euch vor einem und zerstört ihn. Besonders vorsichtig solltet ihr bei den Lenkraketen sein. Sobald ihr sie hört, schwingt euch davon und wartet, bis alle explodiert sind. Nun könnt ihr zurückkehren und eure Arbeit vollenden. Nachschub an Lebensenergie und Netzflüssigkeit findet ihr auf dem Metallsteg entlang der Mauer.

SCHLÜSSEL-QUIZ Gebt den Code in dieser Reihenfolge ein, dann bekommt ihr Zugang zum Labor.

LIGHTSHOW Meidet in diesem Abschnitt auf jeden Fall die Scheinwerfer.

MISSION IMPOSSIBLE
An dieser Stelle müsst ihr genau zielen.

NOTAUSGANG Um schnellstmöglich rauszukommen, geht ihr gleich am Anfang zuerst nach links.



ABKÜRZUNG NR. 1 Erspart euch hier nicht nur den Weg, sondern auch die Bomben, die der Green Goblin abwirft.

Gebt jedoch auf die Kameras Acht. Der folgende Korridor ist ebenfalls von einer Laserbarriere versperrt. Ihr könnt sie – wie die anderen davor auch – durch eine Lücke und einen gezielten Web-Zip überwinden. Begebt euch jetzt in den linken Gang und betretet den ersten Raum, dessen Tür mit dem Buchstaben C gekennzeichnet ist. Habt ihr hier den Schalter betätigt, begebt ihr euch zu der Tür mit dem Buchstaben D. Sie ist verschlossen. Nachdem der Wissenschaftler angekommen ist, erledigt ihr ihn mit einem gezielten Netzgeschoss. Habt ihr seine Codekarte an euch gebracht, betätigt den letzten Schalter. Nun müsst ihr euch wieder in den großen Raum zurückbegeben, in dem ihr den Terminal AB aktiviert habt. Seid auf eurem Rückweg jedoch besonders vorsichtig, da die Wachen von Killerrobotern Verstärkung erhalten haben. Seid ihr am Ziel, drückt ihr den Schalter am Terminal mit den Buchstaben CD.

Flucht von Oscorp:

In diesem Abschnitt solltet ihr euch entweder durch Schwingen oder mit dem Web-Zip fortbewegen, um schnell genug zu sein. Bewegt euch vom Anfangspunkt aus zuerst nach links den Korridor hinunter und dann nach rechts in den Kontrollraum. Betätigt dort den Schalter und nehmt die Lebensenergie an euch. Verlasst den Raum, geht den Korridor hinunter, biegt links ab und am Ende wieder links. Betretet den zweiten Kontrollraum, betätigt auch hier den Schalter und nehmt die Energie an euch. Nun sind die entscheidenden Verteidigungssysteme deaktiviert, um die Flucht erfolgreich durchführen zu können. Verlasst den Raum, begebt euch den Korridor hinunter und biegt rechts ab. Springt nach rechts über das Geländer und schwingt euch zum Ende des Computerraumes. Entriegelt dort die Tür mit dem gegenüberliegenden Schalter. Im Treppenhaus führt euch die untere Tür zum Ausgang. Dieser wird von einem Killerroboter bewacht. Zerstört ihn und betätigt den Schalter neben der Tür. Wartet noch, bis sie offen ist, und schwingt zum Ende dieses Alptraumes.

Mary Janes Kidnapping:

Lasst den Green Goblin auf keinen Fall entkommen. Dazu müsst ihr die ganze Zeit beschleunigt schwingen. Da eure Manövrierfähigkeit darunter leidet, benutzt ihr einen Sprung, um schnelle Richtungsänderungen vorzunehmen. Nach kurzer Zeit wird der Green Goblin ein Hochhaus umkreisen. Setzt euch an die Hauswand, und wartet, bis er wieder erscheint. So müsst ihr euch nicht der Gefahr aussetzen, von einer seiner Bomben getroffen zu werden. Verfolgt ihn weiter, bis ihr an ein spitz zulaufendes Gebäude kommt. Hier könnt ihr genauso verfahren. Nach einer Weile entscheidet er sich, gegen euch zu kämpfen.

Der Kampf auf der Brücke:

Zu Beginn der letzten Begegnung müsst ihr erst Mary Jane von der Brücke retten, bevor sie vom Flammenmeer getötet wird. Habt ihr sie aufgenommen, bringt ihr sie zu der Rettungsstelle. Nun ist es an der Zeit, den Green Goblin endgültig unschädlich zu machen. Erfasst ihn zunächst mit der Kamera. Begebt euch in die Lüfte, um ihn mit Fußtritten zu einer Landung zu zwingen. Ist er am Boden, attackiert er euch mit seinen zielsuchenden Bomben. Sein Gleiter ist ebenfalls ein sehr lästiger Störfaktor, da er euch auch unbemannt ständig angreift. Sobald ihr ihn hört, weicht ihm mit einigen Sprüngen aus. Eure bevorzugte Angriffstaktik sollten die Netzgeschosse sein, da ihr im direkten Zweikampf unterlegen seid. Nach einigen Treffern besteigt er wieder seinen Gleiter und verwendet nun stärkere Bomben. Seid vor ihnen auf der Hut, da sie für euch sehr schnell das Ende bedeuten könnten. Tut es ihm gleich und schwingt euch auch wieder in die Luft. Habt ihr ihn wieder auf den Boden der Realität verfrachtet, fahrt ihr mit eurer Taktik fort, bis er besiegt ist.

N-ZONE ZEUGNIS

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-ZONE berichten?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance	❑	❑	❑
Nintendo 64	❑	❑	❑
Game Boy Color	❑	❑	❑
PlayStation 2	❑	❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
PlayStation	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?
(1 = sehr gut, 6 = ungenügend)

Text: Schulnote:____
Layout: Schulnote:____
Titelseite: Schulnote:____
Gesamtnote: Schulnote:____

4. Welche Spiele willst du dir demnächst kaufen?

GameCube: **Game Boy Advance:**

_____ _____
_____ _____
_____ _____

5. Folgende Rubriken interessieren mich:

❑ News ❑ Reportagen
❑ Angespielt ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Zubehör

6. Über welche Themen möchtest du außerdem gerne informiert werden?

❑ Kinofilme ❑ DVD-Filme
❑ Handys ❑ Anime/Manga
❑ Internet ❑ Andere _____

7. Was ist deine Meinung zu unserem Konvertierungscheck?

Überflüssig ❑
Nützlich ❑
Genial ❑

8. Wie ist allgemein deine Meinung zum Thema Konvertierungen?

Ich wünsche mir mehr Nintendo-exklusive Titel. ❑
Ich finde Konvertierungen generell in Ordnung. ❑
Konvertierungen nur, wenn sie gut gemacht sind. ❑
Ich wünsche mir mehr Konvertierungen. ❑
Die Konvertierungsflut schadet dem GameCube. ❑

9. Welche Eigenschaften treffen auf N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑

10. Seit wann liest du die N-ZONE?
(aktuelle Ausgabe = 08/2002)
Ausgabe: _____/_____

11. Ich kaufe die N-ZONE ...
... ca. _____ Mal pro Jahr.

12. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
News	___	❑	❑	❑
Reportage: Zubehör	___	❑	❑	❑
Angespielt: F1 2002	___	❑	❑	❑
Angespielt: Medal of Honor	___	❑	❑	❑
Angespielt: Super Mario Sunshine	___	❑	❑	❑
Abgespielt: Phantasy Star Online	___	❑	❑	❑
Angespielt: Jedi Knight 2	___	❑	❑	❑
Angespielt: Mortal Kombat: DA	___	❑	❑	❑
Test: SSX Tricky	___	❑	❑	❑
Test: Spy Hunter	___	❑	❑	❑
Test: ZooCube	___	❑	❑	❑
GBA-Test: Breath of Fire 2	___	❑	❑	❑
GBA-Test: V-Rally 3	___	❑	❑	❑
Hardware	___	❑	❑	❑
Leserbriefe	___	❑	❑	❑
Cheats & Codes	___	❑	❑	❑
Komplettlösung: Spider-Man	___	❑	❑	❑
Kolumne: Neulich in der Redaktion	___	❑	❑	❑

13. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____
_____

14. Was hat dir allgemein an N-ZONE gefallen?

_____
_____

15. Was hat dir an N-ZONE weniger gefallen?

_____
_____

16. Lesercharts: Welche drei Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
2. _____
3. _____

17. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschst du dir am meisten?

1. _____
2. _____
3. _____

Name, Vorname _____

Telefonnummer _____

Straße _____

Wohnort _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an folgende Adresse:
Computec Media • N-ZONE • Kennwort: Zeugnis 08 •
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

Ihr bestimmt, wie das Heft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Chance, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

IMPRESSUM:

VORSTAND:
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

REDAKTION:

Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)

Redaktion:
Leitender Redakteur: Jens Quentin
Redaktion: Henry Ernst, Jean-Reiner Jung, Fabian Sluga
Redaktionsassistenz:
Yves Nawroth
Auslandskorrespondent:
Warren Harrod
Bildredaktion: Albert Kraus

Layout:
Alexandra Böhm, Christian Harnoth, Lars Kromat

Lektorat/Schlussredaktion:
Margit Koch, Birgit Bauer, Claudia Brose, Nicole Andert

Textchef:
Michael Ploog

Art Director:
Andreas Schulz

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Telefon: +49 - 911 - 28 72 - 341
Fax: +49 - 911 - 28 72 - 241
E-Mail: jasmin.zemsch@computec.de

Anzeigenleitung:
Thorsten Szameitat
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigenberatung:
Alexander Kreis (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 911/28 18 - 241
E-Mail: alexander.kreis@computec.de

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer
E-Mail: andreas.klopfer@computec.de
Anca Stef
E-Mail: anca.stef@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC: +49 - 911/28 72 - 261
ISDN Mac: +49 - 911/28 72 - 260

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inklusive der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, und der Seitennummer an:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Alexander Kreis, Anschrift siehe oben.

VERLAG:

Produktionsleitung:
Martin Closmann

Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

Vertrieb:
Burda Medien Vertrieb

Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter

Abonnement:
N-ZONE kostet im Abonnement € 36,60 für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland € 49,80)

Abonnementsbestellung Österreich:
Leserservice GmbH, Niederalm 300, A-5081 Anif, Tel.: 06246-882882, Fax: 06246-8825277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abopreis für 12 Ausgaben: € 41,60

Druck:
heckel GmbH, Nürnberg, ein Unternehmen der schlott sebaldus Gruppe

ISSN/Pressepost:
N-ZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424, VKZ B 43739

IN DER COMPUTEC MEDIA AG ERSCHEINEN AUSSERDEM:
Games Hardware, PC Games, PC Action, MCV, Playzone, Kids Zone, XZone

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 1. Quartal 2002 29.225 Exemplare

SO ERREICHST DU UNS:

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
COMPUTEC MEDIA
N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: nzone@computec.de
Website: www.n-zone.de

ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE:
Kundenservice:
Computec-Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Zentrale Abo-Nummer:
Telefon: 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

SPIELE-HOTLINES

TIPPS & TRICKS, SONSTIGE FRAGEN ZU SPIELEN:

Hersteller/Vertrieb:	Kontakt:	Wann:	Gebühren:
Acclaim www.acclaim.de	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Activision www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Electronic Arts (D) www.electronicarts.de	0190/754464	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
Electronic Arts (A)	0900/373762	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,08/Min.
Electronic Arts (CH)	0900/776677	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	CHF 2,-/Min.
Infogrames www.infogrames.de	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
Konami www.konami.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,24/Min.
Nintendo www.nintendo.de	0180/5005806	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 0,13/Min.
Swing www.swing-games.de	02131/40666499*	Mo., Mi., Fr. 16-19 Uhr	
Take 2 www.take2.de	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
THQ www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubi Soft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Virgin Interactive www.vid.de	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.
Vivendi Universal www.vivendi-universal-interactive.de	techsupport@vup-interactive.de		

* Nur technische Hotline

INSERENTENVERZEICHNIS

Activision	44-45
Carlsen Verlag	99
COMPUTEC MEDIA AG	53, 73, 81, 100
Cubeshop	21
Electronic Arts	31
Games Store	48
Idee & Spiel	29
Infogrames	37
Leipziger Messe	59
Nintendo	2
Primal Games	91
THQ	22-23
Verlag Reiter & Klingberg GbR	51

NEULICH IN DER

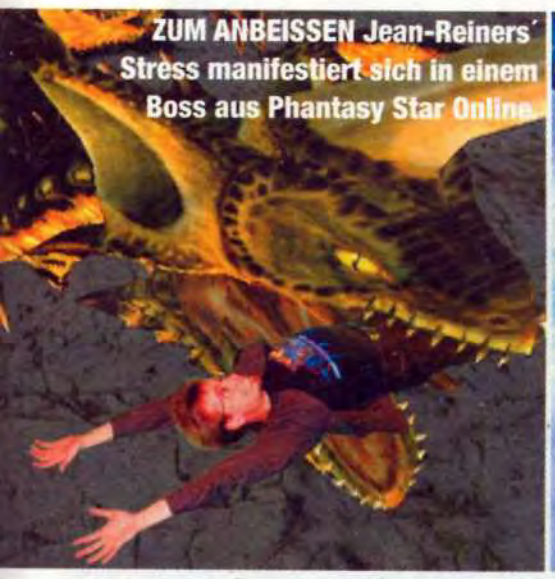
REDAKTION

Traumberuf Videospiele-Redakteur

Ist das **wirklich** so erstrebenswert?

Den ganzen Tag GameCube spielen und nebenher ein paar Sätze zum Spiel schreiben. So stellen sich viele unserer Leser den Alltag eines Videospiele-Redakteurs vor. Dabei sieht die Realität ganz anders aus. Viele Telefonate wollen geführt werden („Wo bleibt das Testmuster XY?"), die Schreibarbeit nimmt einen großen Teil des Tages ein („Was hat der Textchef jetzt schon wieder auszusetzen?"), zahlreiche Überstunden müssen geschoben werden („Ich brauche Schlaf!") und ganz nebenher vergnügen wir uns bei einem kleinen Praxistest der Spiele („So eine Gurke habe ich ja schon lange nicht mehr gesehen!"). Unter solchem Stress kommt es nicht selten vor, dass wir uns – wie im vergangenen Monat – sogar nachts nicht von der Arbeit trennen können …

SÜSSE TRÄUME Jens' Gedanken kreisen des Nachts um WWE Wrestlemania X8.



ZUM ANBEISSEN Jean-Reiners' Stress manifestiert sich in einem Boss aus Phantasy Star Online.

AB IN DEN SCHNEE Henry summt im Schlaf noch ständig: „It's tricky, it's tricky …"

ZUM FÜRCHTEN Auf Fabian wirken leitende Redakteure während der Artikel-Abgabe ganz anders.

Und die Moral von der Geschicht: Auch ein Traumberuf kann gelegentlich ein Albtraum sein!

Damals in der Redaktion

Das stand vor **fünf** Jahren in der N-ZONE.

Die N-Zone 8/97 hatte, wie viele Konsumenten auch, unter der damaligen N64-Softwareflaute zu leiden. So gab es gerade mal zwei PAL- und drei Import-Tests. Der Rare-Klassiker *Blast Corps*, in dem ihr einen Gefahrenguttransporter geleiten müsst, staubte satte 84 Prozent ab, während der Ego-Shooter *Hexen* mit 62 Prozent auskommen musste. Auch *Multi Racing Championship* und *Mischief Makers* erhielten lediglich Wertungen im 60er-Bereich. War die Teststrecke eher mau besetzt, konnte man mit *Banjo-Kazooie, Conker's Quest* (später *Conker's Bad Fur Day*) und *Zelda 64* vier spätere Klassiker in einem Angespielt-Bericht präsentieren. Angesagt waren damals auch die Komplettlösungen zu *Turok* und *Mario Kart 64*. Der Fun-Racer schoss von null auf Platz 1 der Verkaufs- und Leadercharts.

VORSCHAU

N-ZONE 09/02 Ab 21.08.2002 am Kiosk!

INFO WAS WIRD GESPIELT BEI ...

Henry Ernst

Henry Ernst (29) ist der Neuzugang in der N-ZONE-Redaktion.

Was spielst du im Augenblick?
Pikmin, *Rogue Leader II* und *Luigi's Mansion*.

Was gefällt dir an diesen Spielen?
Besonders *Pikmin* und *Luigi* haben das typische Nintendo-Feeling: Leicht zugänglich, aber spielerisch ausgewogen und absolut süchtig machend. *Rogue Leader II* ist für einen *Star Wars*-Fan das Größte.

Welche drei Nintendo-Spiele sind deine Alltime-Favourites und warum?
- *Final Fantasy VI* – meiner Meinung nach noch immer das beste Spiel der Serie, und weil ich für die Importversion zwei verschiedene Adapter kaufen musste und das Spiel trotzdem kurz nach Beginn des Abspanns abstürzte.
- *Super Mario World* – für mich das beste Jump & Run.
- *Conker's Bad Fur Day* – herrlich respektlos, technisch überragend und einfach zum Totlachen.

Was gefällt dir am GameCube am besten?
Neben dem starken Innenleben natürlich das knuffige Design (ich sage nur Griff) und der konkurrenzlose Preis.

Welche GameCube-Neuauflage wünschst du dir am meisten?
Secret of Mana

Mit welchen Video- oder Automaten-Games begann deine Leidenschaft für Videospiele?
Mein erstes Videospiel war *Pac-Man*, gefolgt von *Phoenix*. Als ich dann mein Atari VCS bekam, war es um mich geschehen.

Welches Spielgenre bevorzugst du generell und warum?
Rollenspiele, weil einem die Helden im Verlauf eines Rollenspiels richtig ans Herz wachsen.

Welches Multiplayer-Game favorisierst du generell und warum?
Super Mario Kart auf dem SNES, weil es auch nach Jahren noch unerreicht ist.

Was möchtest du unseren Lesern mitteilen?
Möge die Macht mit euch sein, lest mehr Bücher, hört auf eure Eltern und kauft die N-ZONE.

Super Mario Sunshine

Vergesst alles, was ihr bisher über Mario wusstet. In der nächsten Ausgabe nehmen wir in einem Mega-Import-Test das GC-Debüt des pummeligen Klempners unter die Lupe. Ob das neueste Abenteuer die hoch gesteckten Erwartungen erfüllen kann und es sich wirklich um einen würdigen Nachfolger der N64-Version handelt, werden wir in der N-ZONE 09/02 enthüllen.

Resident Evil

Nachdem die Zombies bereits außerhalb Europas für Furcht und Furore gesorgt haben, fallen sie im September auch über die europäischen GameCube-Konsolen her. Natürlich stellen wir uns den Kreaturen des Schreckens in den Weg und prüfen dabei genau, ob – und wenn ja – welche Änderungen die deutsche Version über sich ergehen lassen musste.

Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

ANGESPIELT:	RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC
ANGESPIELT:	MINORITY REPORT
IM TEST:	DIE HARD VENDETTA
IM TEST:	BARBARIAN
IM TEST:	F1 2002
IM TEST:	TIMESPLITTERS 2
IM TEST:	AGGRESSIVE INLINE

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.